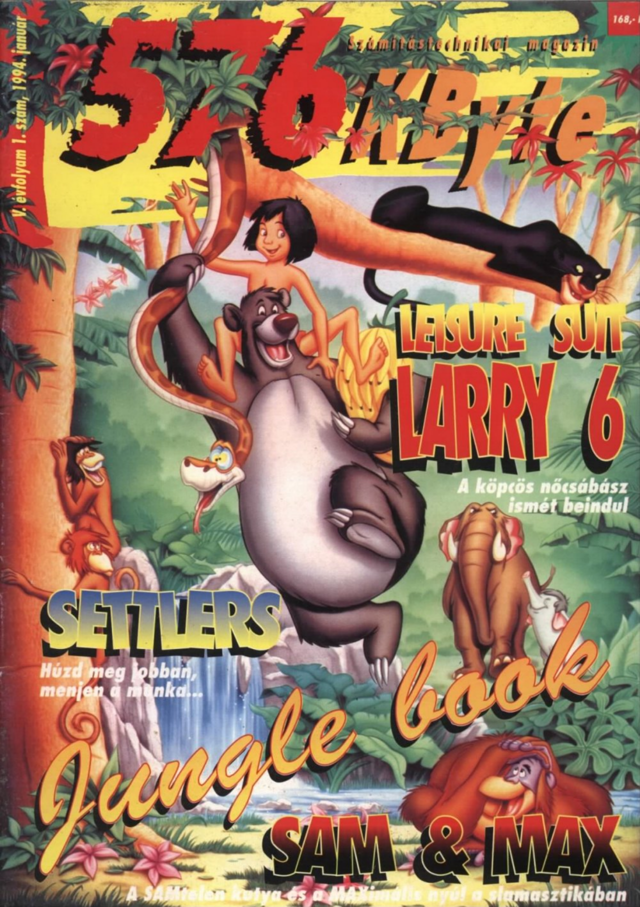
V. évfolyam 1. szám, 1994. január

168,- Ft

Számítástechnikai magazin

576 KByte



LEISURE SUIT LARRY 6

A köpcös nőcsábász ismét beindul

SETTLERS

Húzd meg jobban, menjen a munka...

Jungle book

SAM & MAX

A SAMtelen kutya és a MAXimális nyúl a slamasztikában

Ha az újságosnál lemaradtál róla, most megrendelheted !

ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!


1990/1


1990/2


1990/3


1990/4


1990/5


1990/6


1990/7


1991/1



1991/2


1991/3


1991/4


1991/5


1991/6


1991/7-8


1991/9


1991/10


1991/11


1991/12


1992/1


1992/2


1992/3



1992/4



1992/5



1992/6



1992/7-8



1992/9



1992/10



1992/11



1992/12



1993/1



1993/2



1993/3



1994/4



1993/5



1993/6



1993/7-8



1993/9


1993/10



1993/11



1993/12

Az 576 KByte visszamenőleg megvásárolható: az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400.-Ft-ért. A további számok a készletek kimerülése és az utánnyomás költségei miatt eredeti áron vásárolhatók meg, mind darabonkénti, mind évfolyamonkénti megrendelés esetén. A szimulátor különszám elfogyott ! A fenti árakhoz portóköltség is járul. Postacím: Comgame Gmk, 1389 Budapest, Pf. 132.

TARTALOM

Üdv Néked, ki az újévben is megtisztelsz bennünket érdeklődéseddel. Biztosíthatunk, hogy nem fogsz csalódni, ha továbblapozol, úgyhogy ne sokat tétovázz!!!

MORTAL KOMBAT

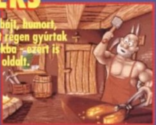
Játék csak 18 éven felülieknek! Az abnormalitás és az erőszak az utcáról benyomult a számítógépek képernyőire is...



4

SETTLERS

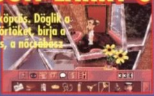
Ez már döfi! Ennyi bájt, humort, ötletet és vonzerőt régen gyúrtak bele stratégiai játékba - ezért is szenteltünk neki 3 oldalt.



17

LEISURE SUIT LARRY 6

Kopaszodik, csúf, köpcös. Döglik a nőkért, imádja a flörtöket, bírja a piát. A régi ismerős, a nőcsábász Larry újra beindul!



37

SAM & MAX

Megjelent a Hasfalszaggatás Díj két új 'aranyfokozatú' képviselője egy lökött nyúl és egy vagány kutya személyében.



45

ISSN 0865 - 8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (94.2543/1-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán
Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Eredeti Bt.
Kiadja a COMGAME Gmk. 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132. Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk), 1389 Budapest, Pf. 132.

NEWS

TEAM 17



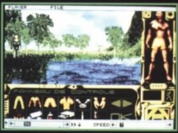
Nem szeretném borzolni az idegeiteket, de nem hagyhatom ki az összeállításból: az idén a **Team 17** még egy kört fut a Body Blows-zal - sokak örömére és sokak megrökönyödésére. Melyik géptípus maradt ki eddig a repertoárból? Volt Amiga 500-as, majd 1200-as (Body Blows Galactic), aztán jött a PC verzió, márciusban pedig lesz Amiga CD32-n is! Egyenlőre nem sokat tudni a konverzió sajátosságairól, de az már biztos, hogy grafikailag (már ami a háttereket illeti) egyike lesz a legszebben megrajzolt verekedős stuffoknak. Az **Ultimate Blows** névre keresztelt anyagban a főszereplők és mozgássoraik az 500-as és 1200-as változatból valók, a sebességre pedig végre nem lehet panasz - hála a CD32 lehetőségeinek! Azt tanácsolom mindenkinek, aki CD32-t szándékozik venni, hogy ne e program kedvéért vegyen, de ha már vásárolt, akkor szerezze majd be a BBCD-t is! (Amiga CD32).

21ST CENTURY E.



Ez nem lehet igaz! Egyes cégek látszólag csak azért alakultak, hogy egy programsorozattal tartsák fenn magukat. Ha valakinek azt mondják: flipper, biztos, hogy a **21st Century Entertainment** 'Pinball szériája' ugrik be. Volt már Amiga 500, 1200, CD32-es változat is az első részből, s most a második részt, a **Pinball Fantasies**-t is átültetik PC-re. A látott demoból és a hozzá mellékelt 4 pálya hátteréből ítélve remek munkát végeztek a 21st C.E. programozói és grafikusai. A 256 színű, átrajzolt háttereket villámgyorsan, ugrálás nélkül scrollozza a 286-os 12 MHz-en is, a labda pattogása pedig meghökkentően élethű. 15 féle hangkártyát támogat a program, amire szükség is lesz, hiszen a remekbeszabott muzsikákról (szám szerint 15 féléről) kár lenne lemaradni egy vacak kompatibilitási probléma miatt... (PC).

SILMARILS



A **Silmarils** hamarosan újabb projekttel jelentkezik **Robonson's Requiem** címmel. Érdekfeszítőnek ígérkezik az anyag témája: titkosügynökként felderítésre küldenek egy misztikus és mindeddig ismeretlen bolygó felderítése céljából. Hamarosan ráébredünk, hogy küldetésünk csapda, ugyanis minket akartak csak eltávolítani az útból. Az Űr-Alcatraz bolygón hajótörést szenvedünk, ahol megkezdődik kalandjaink sora. Nevünkhöz híven Robinsonként kell nélkülöznünk, gyűjtögetnünk, küzdenünk az életben maradásért egy idegenekkel benépesített bolygón, akik nem szívlelik a betolakodókat, ráadásul egyetlen civilizált eszközünk egy orvosi készlet. Harc, taktika, kutatás, cselvetés - tipikus szerepjáték elemek jellemzik a programot (PC, Amiga).

TEAM 17



Ki gondolta volna, hogy a **Superfrog** sem kerülheti el a 'megpécésítést'? Én! Na mindegy, a lényeg a lényeg: hamarosan a PC tulajdonosok is száguldozhatnak a zöld levelibékával a képernyőn. Igen, jól olvastátok, száguldozhatnak! VGA grafika az Amigán már megszokott sebességű finomscrollal mozgatva - ezt is tudja majd a játék. A **Team 17** programozói gárdája esküszik rá, hogy ez lesz a PC-n valaha készített legjobb mozgatási rutin. A 4-4 zónára osztott 6 világban számtalan ellenfél gyűrűjében kell gyöngyöket és bónusz-bigyókat gyűjtögetnünk. Rejtett pályák és csak trükkel teljesíthető szintek adják a játék sava-borsát. Természetesen a kódszavas szintugrás itt is biztosítva lesz. A pályák egyébként az Amiga verzió pontos másai lesznek, csak kissé feltuningolva. Az ígéret szerint március környékére készül el a végleges PC-verzió.

BULLFROG



A **Bullfrog** cég nevét olyan hírességek öregbítik, mint a Powermonger, a Populous vagy a Syndicate, amelyeknek a legkevesebb közük van a szimulátorokhoz. Éppen ezért volt meglepő látni a legújabb kreációjukat, amely a **Magic Carpet** névre hallgat. Stílusát tekintve valóban a szimulátorokhoz áll legközelebb, bár repülő szőnyeg szimulálása még eddig egyedülálló a játékok történetében. Pedig remek az ötlet (mint azt az Aladdinban is láthattuk)! Végy egy frankó 3D-s mozgatási rutint, egy repülő szőnyegen lovagló főhőst és helyezd őket valami keleties tájba és készen is van a csemege! Ha mindezt megtoldod jónéhány ellenféllel, egy fegyverként használható tűzlabdával és egy tájékozódást szolgáló piciny térképpel a jobb felső sarokban, akkor megütheted vele a főnyereményt. Ez tehát a Magic Carpet és a Bullfrog titka. A csodára már nem kell sokat várni, ez év első negyedévében jelenik meg, sajnos csak PC-re.

GAMETEK



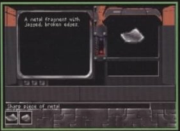
Ujjé - kiáltanak most fel a C64 tulajdonosok, hogy bejelentem a szenzációs hírt: rohamtempóban készül a **Batman Returns** című játék 8 bites verziója. Az infó olyan friss, hogy bemutatható képünk még csak a PC verzióról van, C64-re még csak a hátterek és egy-két sprite készült el. A nemrég alakult **Gametek** gondozásában megjelenő játékról annyit már lehet tudni, hogy teljesen a film alapjaira épül, tehát Batman (polgári nevén Bruce Wayne) Gotham City bűnbarlangjaiban kutat a bűn után. Nyomokat keres, gonosztevőket likvidál, és csirájában elfojtja a gonoszságot. 6 helyszínen játszódó akciójáték puzzle elemekkel (kulcsok, bizonyítékok, stb. keresése) lesz kiegészítve, hogy bele ne unjunk az állandó bunyózásba. A karakteres grafika és Batman mozgása szépen megrajzolt, 94-es színvonalon készült. Megjelenés az első negyedévben várható (C64).

SOFTWARE 2000



Remek ötletet lovagol meg a **Software 2000** nevű német cég az általuk fejlesztett **Silbersee** (Az ezüst tó kincse) című játékkal. Akinek nem lenne ismerős a cím, annak elárulom, hogy Karl May, a westernregények szülőatyja, műveinek hangulata ihlette meg a céget. Már vagy másfél éve fogtak az interaktív kalandjáték fejlesztésébe és hírek szerint pillanatokon belül piacra is dobják a művet. Természetesen a kincskeresők között megtaláljuk Old Firehand-et és Winnetou-t is, akik természeti csapások, rablóbandák és balesetek közepette indulnak útnak Dél-Amerika kietlen vidékeire. Száznál több képernyőn, szebbnél-szebb háttereken, 2000 (!) sprite társaságában kalandozhatunk. A korhű grafikákhoz country muzsika is dukál, amit digi-hangok (indiánkiáltás, puskaropogás, stb.) is kiegészítenek (PC, Amiga).

CORE DESIGN



A **Core Design**-tól már elég régen láthattunk kalandjátékot, legutóbbi ilyen stílusú művük a Curse of Enchantia volt, de aztán abbamaradt a sorozat. Ezt megcáfolandó hamarosan megjelentetik a CoE második epizódjának kikiáltott **Universe** című anyagot, amely az előzetes alapján méltó utódnak ígérkezik. Itt is egy másik dimenzióba csöppenő fiatal férfi és az ő kalandjai körül bonyolódik a cselekmény. Szegény feje nemcsak, hogy egy idegen bolygón ébred, még egy hatalmi harc kellős közepébe is csöppen. Kalandozásai közben furcsábbnál furcsább teremtményekbe botlik, akik rendszerint életére törnek, de vannak barátilag közeledők is. A játék további jellemzői: 3D-s mozgatás, 256 színű hátterek (még A500-ason is!), arcade harci elemek, remek menürendszer (képünkön), milliónyi megoldandó feladat. Február végére ígérik a megjelenést (PC, Amiga).

IMPRESSIONS



A vérbeli pénzügyi/stratégiai játékok szerelmeseinek most meg fog dobbanni a szíve: az **Impressions** a korai kapitalizmus egyik rohanásszerűen fejlődő iparágát specizte ki új játéka alapmotívumaként: az autógyártást. A program címe **Detroit**, azaz az autóipar fellegvára. A történet 1908 és 2008 között játszódik, a lehetőségek pedig határtalanok! Mindenki saját maga szabhatja meg a fejlesztések irányát (szériaautók, teherautók, kisszériás sportautók, stb.) annak figyelembe vételével, hogy hogy alakulnak a keresleti/kínálati viszonyok, a saját pénzügyi helyzetünk, a konkurrencia hatása és előretörése, stb. Az autóinkat saját magunk tervezhetjük (a játékba beépített komplett tervezőprogrammal!), meghatározhatjuk az eladások földrajzi irányultságát, a hirdetési fórumokat, stb. Természetesen nem leszünk egyedül a piacon, 2-4 játékos (emberi, vagy számítógépvezérelt) küzdhet majd egymás ellen a közeljövőben piacra kerülő anyagban (PC).

TEAM 17



Ígérem, hogy most egy időre ez lesz a legutolsó **Team 17** játék a Hírekben. Ezúttal egy tőlük szokatlan stílussal, a biliárddal próbálkoznak. **Arcade Pool** nevű anyaguk is bizonyítja termékenységüket, hiszen az év első negyedévében ez már a harmadik újdonságuk. Az Amiga 500-as és 1200-as gépekre készült játékban minden megtalálható, amit a stílus megkövetel: 8 és 9 labdás pool, a játékos igényei szerint beállítható szabályok, 1-4 játékos opció, 1200-ason futtatva automatikusan bekapcsolódó 128 színű üzemmód, digitalizált és ezáltal maximálisan realisztikus hangeffektek. A profik is kedvüket lelhetik benne, ugyanis a legfurcsább és legkevésbé közismert angol és amerikai szabályokat is ismeri a program. Csak a labda mozgatási rutinján 4 hónapot dolgoztak a programozók, hogy abszolút "ricegésmentes" és folyamatos legyen (Amiga).



MORTAL KOMBAT

Őrület! Már több mint egy órája gyötröm magam a szövegszerkesztő előtt, de még semmi olyan bevezető nem jutott eszembe, amivel méltó módon bekonferálhatnám a Mortal Kombat Amiga verzióját. Pedig most illene valami nagyon eredeti dologgal előrukkolni, elvégre nem mindennap jelenik meg olyan verekedős program, ami egyszerre hangulatos, nívósan kivitelezett és jól játszható. Márpedig nyugodtan állíthatom, a Mortal Kombat mindezen feltételeknek megfelel. Ha fellapozzátok az 576 KByte 93/11-es számát, találhattok egy részletes ismertetőt a konzolverzióról, úgyhogy az ott leírtakat nem ismétlem, inkább az Amiga változat sajátosságairól írnék.

AZ IRÁNYÍTÁS

A Mortal Kombat egyik legnagyobb erénye a rengeteg ütés, rugás és mozgáskombináció, ezek szinte megunhatatlanná teszik a játékot. Először azokat a mozgásokat és támadásokat ismertetem, amelyeket mindegyik karakter meg tud csinálni, az egyedi képessegekre majd külön térek ki. A Power meletti érték mutatja meg a támadás erősségét, ez annál jobb, minnél kisebb.









Egyenes ütés - Power: 15

Talán a leggyengébb, de egyúttal leggyorsabb támadás. Húzzuk a joyt az ellenfél irányába és tapadjunk rá a tűz gombra, így akár alaposan meg is sorozhatjuk a fickót.

Ütés fejre - Power: 15

Hasonló az egyenes ütéshez, legfeljebb egy kicsit nehezebb kivédeni. Egyszerűen csak nyomogassuk a tűz gombot, s reménykedjünk, hogy az ellenfél beleszalad egy-két maflásba.

Gyomorrugás - Power: 7

Igen hasznos támadás, erős és könnyen kivitelezhető. Húzzuk a joyt az ellenfél irányába és nyomjuk meg egyszer a tűz gombot. Ha már nagyon közel vagyunk az ellenfélhez nem rugunk, hanem térdelünk.

Fejrugás - Power: 7

Ez se rossz dolog, kivitelezéséhez mindössze a tűzgombot kell egyszer megnyomnunk.

Dobás - Power: 4

A legerősebb támadás és a kivitelezése sem túl bonyolult. Mindössze elég közel kell kerülnünk az ellenfélhez és megnyomni egyszer a tűz gombot.

Roundhouse Kick - Power: 5

A legerősebb és legnehezebben blokkolható rugás. Húzzuk a joyt lefelé + az ellenfél irányába, majd tűz.

Guggoló rugás - Power: 8

Először guggoljunk le, majd húzzuk a joyt az ellenfél irányába + le.

Lábsöprés - Power: 8

Egyike a legnehezebben védhető támadásoknak, mindig a földre viszi az ellenfelet. Guggoljunk le, majd joy le + hátra (mármint az ellenféllel ellentétes irányba) + tűz.

Horog - Power: 4

Nagyon erős és veszélyes ütés, egyetlen hátránya, hogy lassú és kivitelezése után egy ideig védtelenek leszünk.

Ugró ütés - Power: 7

Elég erős ütés, jól időzítve szinte bárkit legyőzhetünk vele (legalábbis alacsonyabb nehézségi fokozaton). Ugorjunk fel és nyomjuk meg egyszer a tűzgombot.

Repülő ütés - Power: 7

Akár az előbbi, csak átlósan ugorjunk.

Ugró rugás - Power: 8

Akár az ugró ütés, csak kevésbé hatásos. Ugorjunk fel és nyomjuk meg a tűzgombot, de közben nyomjuk továbbra is felfelé a joyt.

Repülő rugás - Power: 6

Mint az ugró rugás, csak jóval erősebb. Kivitelezése ugyanaz, mint az ugró rugásé, csak átlósan ugorjunk.

SPECIÁLIS TÁMADÁSOK

Johnny Cage

Könyökölés: menjünk közel az ellenfélhez és csináljunk egy gyomorrugást. Árnyék rugás: hátráljunk, majd előre, hátra és tűz. Spárgázás: ez egy különösen erős ugró rugás, húzzuk a joyt egymás után kétszer lefelé és tűz. Tűzgolyó: hátra, előre és tűz.

Kano

Fejelés: akár Cage esetében a könyökölés. Ágyugolyó-pörgés: induljunk el ellenfelünk irányába, majd le, hátra és fel. Penge: kétszer hátra majd előre.

Raiden

Könyökölés: már volt róla szó. Torpedó: kétszer hátra , majd előre. Teleport: joy le és fel. Villám: joy előre+le és tűz.

Liu Kang

Konkord rugás: hátra, előre és tűz. Tűzlabda: kétszer előre, majd tűz.

Scorpion

Terleport ütés: joy hátra+le és tűz. Csáklya: kétszer hátra és tűz.





Sub-Zero

Becsúszás: előre, háta, előre , majd tűz. Fagyasztás: le+előre és tűz.

Sonya Blade

Lábbal átdobás: kétszer le és tűz. Magas repülő ütés: előre, hátra, majd tűz. Energia lövés: kétszer hátra, majd tűz.

TIPPEK & TRÜKKÖK

- A legjobb, ha a csatát egy jól irányzott repülő rugással kezdjük, majd a még kábult ellenfélnek adunk egy horogütést.
- Eleinte ne forszírozzuk a speciális támadásokat, ezek hatékony alkalmazásához ugyanis kell némi gyakorlat.
- Ha a hídon kell valakit kivégeznünk, adjunk neki egy horgot, igen 'kellemes' látványban lesz részünk.
- Alacsony fokozaton úgy nyerhetünk a legegyszerűbben, ha egy helyben ugrálunk és a közelünkbe merészkedő ellenfelet ugró ütésekkel fogadjuk.
- Jó kombináció az ugró ütés + lábsöprés.
- Lábsöpréssel Goro és Shang Tsung ellen ne is próbálkozzunk.

Mit is mondhatnék befejezesképpen a játékról? Annyit mindenképpen, hogy a Mortal Kombat egy nagyon eltalált game. Remek grafika, élethű hanghatások és egészen egyedi hangulat jellemzi a játékot. Külön csemege az is, hogy a SNES és SEGA verzióval ellentétben itt alapból 'véres' a játék, helyenként egészen durva jelenetek is vannak (pl. amikor Kano kitépi legyőzött ellenfele szívét). Egy szó mint száz, a Mortal Kombat egy gyűjteményből sem hiányozhat.

T.J.





ÉRTÉKELŐ

grafika	88%
hang/zene	79%
kezelhetőség	82%
kihívás	65%

ÖSSZHATÁS 82%

TESZTELVE: AMIGA 576KByte

VERZIÓK: Amiga, PC

CANNON FODDER



"Tapsi vihogott és hatalmasat böfögött. Amikor a legutolsó próbálkozásra sem sikerült a jojózás, végighajította a játékot a barakkon, majd megrugdosta az ott heverő üres sörösdobozokat.

Junior Tapsi felé fordult, hogy megnézze magának a sovány New York állambeli fehér fiút. Töketlen fehér kölyök - gondolta. Tapsi úgy nézett ki, mint akinek inkább még homokoznia kellene, ahelyett, hogy a dzsungelben cipekedik.

- Menne az a jojó, ha nem söröznél annyit.

- A nagy sz*rt, Junior, kölyökkorom óta iszom. Bírom a sört. Tudod, mit nem bírok?

Junior tudta már, hogy Tapsit jobb végighallgatni, ha nem akar verekedni vele még aznap este.

- Mit nem bírsz, na?

- Ezeket a kib***ott kábítósokat, apám, azokat nem bírom.

- Ne is törődj velük, Tapsi. Te kemény, tökös katona gyerek vagy..."

A fenti, kissé kikozmetikázott részlet az Oscar díjas "Szakasz" című film alapjául szolgáló könyvből való. Nemhiába választottam ezt bevezetőül: a Cannon Fodder egy olyan játékötvözet, amely magában hordozza a harc izgalmát, fájdalmait, feszültségeit, de mindezt humorba és kacagtató ötletekbe ötvözve teszi.







Végre született hát egy olyan háborúról szóló játék, amiben minden VÉRESEN KOMOLYtalan!

Képzeljük el, hogy vérszomjas lemmings-szerű mütyürök csatárláncba tömörülve kavarnak a dzsungel sűrűjében és ellenfelekre vadásznak. A száraz tények a következők: 23 misszió, amely 72 különböző helyszínre van felosztva, 5 különböző terepen (Dzsungel, Sivatag, Jégmező, Pusztaság, Földalatti bázis). Kezdéskor 15 emberünk áll készen a bevetésekre, akik minden végrehajtott küldetés után további 15 fővel egészülnek ki (természetesen az akció közbeni emberveszteség levonásra kerül). Az első 3-4 misszió nagyon pite, itt feltuningolhatjuk 'emberkészletünket' 40-50 főre, ami 5-12 szakasznak felel meg, hiszen a küldetéstől függően 3-9 főből áll egy harci egység.

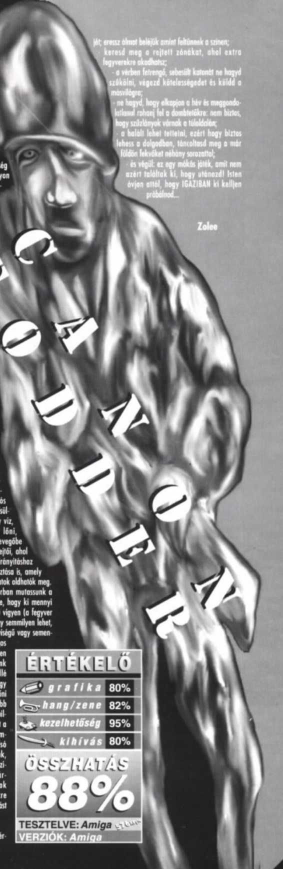
Nem kell elbízni magunkat a nagy számok miatt, mivel a felsőbb szinteken úgy hullanak majd embereink, mint a legyek. A harcokból visszatérő legényeink folyamatosan lépkednek a ranglétrán (16 lépcsőfok áll előttük), amely nemcsak büszkeségüket, hanem harci tudásukat és tűzerejüket is növeli. Minden 3 végrehajtott (sikeres) misszió után az újoncok (még be nem vetettek) is lépnek automatikusan egy szintet.

Az irányítás példásan egyszerű: az egér bal gombjára az útirány jelölhető ki a terepen (célszerű aprókat araszolva előre haladni, mert embereink toronyiránt haladnak, minden útjukba eső tereptárgyat megmászva és közben nemigen tudnak védekezni), a jobb egérgomb pedig a célkereszt előcsalogatására és tüzelésre jó. Vigyázzunk a terep veszélyeire (folyós homok, amiben pillanatok alatt elsüllyedünk, sötétkékkel jelzett mély víz, ahol embereink nem tudnak lőni, taposóaknák, amire rálépve a levegőbe repülünk, avagy a havas tájak lejtői, ahol menthetetlenül lecsúszunk). Az irányításhoz tartozik a csapataink részekre osztása is, amely segítségével a bonyolultabb feladatok oldhatók meg. A bal felső sarokban lévő névsorban mutassunk a kívánt névre/nevekre, állítsuk be, hogy ki mennyi gránátot vagy bazookát (rakátát) vigyen (a fegyver képe körüli keret folyamatos, szaggatott vagy semmilyen lehet, a-melynek eredménye az összes, fele mennyiségű vagy semennyi fegyver átadása a csapatrésznek. Világos ugye?). Ezután a választásunknak megfelelően 2-3 részre oszlik a csoport, amit úgy tudunk ismét egyesíteni, ha szorosan egymás mellé irányítjuk őket. Gránátot, vagy bazookát úgy tudunk felvenni, ha átmegyünk rajtuk, kilőni pedig úgy lehet, ha a tüzelés közben (jobb gomb) a bal gombot is megnyomjuk egy pillanatra. Ezután iszkoljunk a helyszínről, mert a szétrobbanó építmény darabjai agyonnyomhatják emberkéinket. A képernyő bal alsó sarkában levő ikonnal térképet kérhetünk, amin villogó piros X mutatja pillanatnyi pozíciónkat. A játék során lehetőség van járművekbe történő beszállásra és azok használatára is (a használható járművekre klikkelve átvált a kurzor be-, illetve kiszállást jelző alakzatúra).

Végezetül néhány tuti-tipp a sikerhez:

- ne várd meg, míg meglátod a szemük fehérjét; eressz ólmot beléjük amint feltűnnek a színen;
- keresd meg a rejtett zónákat, ahol extra fegyverekre akadhatsz;
- a vérben fetrengő, sebesült katonát ne hagyd szűkölni, végezd kötelességedet és küldd a másvilágra;
- ne hagyd, hogy elkapjon a hév és meggondolatlanul rohanj fel a dombtetőkre: nem biztos, hogy szűzlányok várnak a túloldalán;
- a halált lehet tetteni, ezért hogy biztos lehess a dolgodban, táncoltasd meg a már földön fekvőket néhány sorozattal;
- és végül: ez egy mókás játék, amit nem azért találtak ki, hogy utánozd! Isten óvjon attól, hogy IGAZIBAN ki kelljen próbálnod...

Zolee



ÉRTÉKELŐ	
grafika	80%
hang/zene	82%
kezelhetőség	95%
kihívás	80%
ÖSSZHATÁS	88%

TESZTELVE: Amiga
VERZIÓK: Amiga

GOBLINS 3

A tudatlan számítógépes gyanútlanul leült, bekapcsolta gépét, majd betöltötte legújabb szerzeményét. Az elején még semmi rendkívülit nem lehetett felfedezni rajta, de ahogy teltek-múltak az órák, szeme vérben kezdett forogni, homlokát kövér izzadságcseppek lepték el, majd néhány pillanat múltán keze görcsbe rándult, aztán tépett hajcsomók lepték be a klaviatúrát, s végül az egér a monitorban landolt, ami hatalmas durranás kíséretében kiadta a lelkét.

A gyakorlott gépnyúzó (referenciája az eddigi Goblinsok, jónéhány Sierra, Lucasarts + egyéb) magára rántott egy baseball-satyeszt, kikészített néhány liter vizet, limonádét, sört, bort, kakaót (a kívánt rész aláhúzandó), egy levél aszpirint, s egy vekkert, ami óránként figyelmeztette az elmaradhatatlan 10 perces sétára. Az ésszerű felkészülés után is kissé gyanakodva ült a gépe elé, hogy hozzákezdjen - szerencsére még nem tudta - élete legfárasztóbb kalandjátékához.



Azt hiszem ez a két példa híven tükrözi a Goblins 3 okozta várható tüneteket. Mindetesetre aki most elhatározza, hogy e leírás nélkül veti magát az ismeretlenbe,





annak szíves figyelmébe ajánlom a második bekezdést, hogy elkerülje a Goblins-szindrómát (minden elismerésem és részvétem az övék). Nos, őszinte leszek, mint mindig: ilyen eszelősen nyakatekert, helyenként a józan ész logikáján is túlmenő játékkal még nem találkoztam. Ja, és előre szólok: 1.) A leírást kizárólag azok használják, akik játszanak is vele, mert a teljesen irracionális és logikátlan cselekvések elolvasásásából következő testi és lelki torzulásokért felelősséget nem vállalunk! 2.) A leírás a francia verzióról készült, így lehet, hogy a más nyelvű verziókhoz képest néhány név különbözik. Na, de elég ennyi a bevezetőből, lássuk inkább a tényeket és a teljes megoldást.

A grafika a Coktail Vision-tól megszokott Ween minőségű, a zenék hangulatosak, de néha unalmasak. Az animációkkal egybekötött hangokon először jót röhögünk, másodszorra megmosolyogjuk, harmadszorra elviseljük, de utána már rettenetesen idegesítő végighallgatni Blount - övé a főszerep - gagyarászását. Az irányítás: a jobb gombbal léphetünk az invertoryba, a ballal vehetünk fel, illetve használhatunk valamit. A kurzort a képernyő tetejére mozgatva 6 ikon tűnik elő, melyek rendre: disk-műveletek, joker (5 az egész játékban), a Goblins újság, amelybe Blount szorgalmasan feljegyezgeti a pályákon történteket, egy kéz, mely a jobb gombnak felel meg, a hajó, amelyre kattintva a bejárható helyszínekről kapunk egy térképet, s végül egy csavar, amelylyel a zenét kapcsolhatjuk ki-be, stb. Na, most már tényleg a lényeg következik, de senki se számítson egy érthető, logikus leírásra. Ez az elejére még nem áll, de az utolsó pályákon olyan vad dolgok lesznek ami józan ésszel szinte felfoghatatlan.

Bluont, a híres-hírhedt újságíró elindul felkeresni a két szembenálló királyságot, hogy exkluzív riportot készítsen a két uralkodóval, Xina királynővel és Bodd királlyal. Az első helyszín egy repülő hajó, melyről ravasz módon kell távoznunk. Vegyük magunkhoz a golfütőt, majd a ládából a fűszeres zacskót és a WC pumpát. A felerősített kampó csavarját tekerjük ki a pénzérménkkel, s a kampót akasszuk a lelógó kötélre. Most húzzuk meg a csomót, mire egy kötél kioldódik, s egy béka lóg le zsákban az árbócról. Kamatoztassuk golftudásunkat, vágjunk egy hatalmasat a békára az ütővel, majd miután a fedélzetbe fúródott, szedjük ki onnan a WC-pumpával. Így sikerül egy segítőtársra szert tennünk. Használjuk is ki a segítségét, álljunk Blounttal a kézre, majd Chumppal ugráljunk a platformon, mire a kéz fellendíti Blountot a hajó orrára, s ott egy foggal lehetünk gazdagabbak. Chumppal most húzzuk meg a kötelet, melynek végén a súly van, erre a kötél másik végére akasztott horog kiemel a hajó gyomrából egy esernyőt, melyet Blount tegyen el. Akasszuk a vödrön lévő lyukba az esernyőt, másszunk a vederbe Blounttal, s nyiszáljuk el a vödröt tartó kötelet a foggal - íme a menekülés útja. Természetesen a poént, hogy az esernyő tönkremegy zuhanás közben, nem hagyhatták ki...



A következő helyszínen egy sor jópofa ork vagy mifene fogad. Feladatunk először is likvidálni őket: vegyük magunkhoz az esernyőt és a kezet, majd az ernyőt tartsuk az egyik légnyílás fölé, s a belőle kiáramló levegő felreppent a szobor talapzatára. Itt nézzünk be a szobor szájába, mire a fülén pillantunk ki, s meglátjuk Wynnonát, akibe Blount első látásra szerelmes lesz. Wynnona egyelőre az orkok foglya, úgyhogy kezdjük is a likvidálást. Kendonak nyújtsuk oda a kezet, s amíg azt markolássza távolítsuk el az ütővel. Hercule-t és Gjarmeront szintén az ütővel távolítsuk el, majd szedjük fel a kekszet. Adjuk át pénzérménket a következő szörnynek, s amíg vizslatja, likvidáljuk az ütővel. A visszazuhanó sisakjába helyezzük a kekszet, az ütővel morzsoljuk össze, s a morzsát vegyük magunkhoz. Hátulról szórjuk Banzaira a morzsát, és amíg vakarózik, alkalmazzuk az ütős módszert. Jutalmunk egy karvédő lesz, melyet akasszunk fel a fára, majd szórjunk egy kis fűszert Zembla elé, aki tüsszentés közben lefejeli a karvédőt, s egy botot hagy maga után. Django likvidálásához Chumpot is fel kell használni: amíg Chump nyelvet ölt rá, s az visszaölti, Blounttal húzzuk meg Django kilógó nyelvét, mire az elszáll. Ezután helyezzük a létra hiányzó fokához a fabotot, másszunk fel, Chumppal molesztáljuk Punkyt, a vezért, s amíg előrehajol lökjük a követ a fejére. Punky ügyesen felveszi a kő formáját, s elejti a kezéből a rontás nyakláncát. A lánccal elszalad a gonosz Fourballus, s Wynnona utána... Szegény Blount egyedül marad.



Most egy meglehetősen elvont, síri világba kerülünk, ahol teljes a sötétség. Szedjük fel a gyufát, s gyújtsuk meg az üstben a folyadékot, hogy világítson. Vegyük magunkhoz a halál kaszájának végét, s nyitogassuk ki vele a kis ajtókat, melyek mögött szellemek tanyáznak. A kaszával szeljük le az akasztott emberről a vízpumpát, majd vegyük le róla az álarcot. Nyissuk ki a falon a koponyát, mire beleköltözik a kék szellem, tegyük rá az álarcot, s így nem tud kimenekülni, tehát megfoghatjuk. Most gyújtsuk meg a kalóz falábát, mert a tűz vonzza a sárga szellemet. Locsoljuk le a vízpumpával, mire kidől, s mi felkaphatjuk. Tegyük a sárgát az üstbe, erre minden sárga lesz, s egy felirat O betűje nyomógombbá válik. Nyomjuk meg, mire egy tükör esik le a falról. Tegyük az üstbe a kéket is, s így zöldben játszik a helyszín. A megjelenő csontvázkézből vegyük ki a dugót, s helyezzük bele a tükröt. Vegyük le a üstről a kanalat, s kaparjuk le vele a felirat O betűjéről a valamit, s ezt töltsük a csontváz kezében lévő üvegbe, amit megiszik a csonti, s eldobja az üveget. Szedjük fel, s rakjuk a kőtalapzatra a piros szellem mellé, mire az belemegy, s mi bedugaszoljuk. Most helyezzük az üstbe a piros és kék szellemet, s az előtűnő kísértetfejre tegyük fel a maszkot. A szellemeket a kanállal tudjuk kimerni. Nincs más hátra, mint csak a pirosat



bennhagyni, s az előtűnő vámpírfejbe behelyezni a kaszavéget, s behajítani az üstbe mindhárom szellemet, mire egy löveg indul ki az üstből, s a tükrön, a kísérteten, a vámpírfejen keresztül





Blountba lő... Remélem mindenkinek logikus ez a pálya?

Végre egy kis zöld! Ahogy belépünk a pályára, egy sárkány repül el a grillsütő felett, meggyújtja azt, majd elvonul koponyabarlangjába. Szedjük fel a rongyot, vizezzük be a kádban, majd locsoljuk meg vele a tüzet, s így már felvehetjük a tűz mellől a villát. A villával emeljük el a csirkecombot az óriás egérfogóról, majd állítsuk Chumpot a csapórészre, s Blounttal pedig vegyük elő a kezet, s birizgáljuk meg vele az egérfogó pöckét. Az eredmény: Chump felrepül a kis kastély tetejére. Most Blounton a sor, hogy a csapórészre álljon, s Chumppal ugorjunk rá a biztosítóra a kastély tetejéről. Blounttal emeljük le a királylány tornyának tetejét, társalogjunk el vele, majd ugorjunk le a kastélyról. Szedjük fel a dolment és az érdekes követ, majd a dolment dobjuk a bozótra, ami mögött a kis lovag áll. Szólítsuk meg, mire Blount elmeséli neki, hogy a királylány vár rá. Ő előbb átad egy üvegcsét, majd berobog a kastélyba. Ez az első összetett pálya, azaz egyszerre több pályán is keverhetünk. A másik helyszín egy kocsma, ahol mi törpék vagyunk az emberek között. A kocsmában vegyük fel a kanalat, helyezzük a ködarabra, Chumppal álljunk a nyelére, majd Blounttal másszunk be a repedésen, ami egy asztalra vezet, ahol a kockacukrok sorakoznak. Tegyünk el egyet, s dobjuk a kanál öblös részébe, mire Chump a felső polcra repül, a paprika mellé. Blounttal álljunk a polc alá, készítsük elő a csirkecombot, majd Chumppal szagoljunk a paprikába, s a kitüsszentett paprikát fogjuk fel a csirkecombbal. Vegyük vissza a kockacukrot, Chumppal álljunk az egyik kliens kezére, majd Blounttal adjuk a kliensnek a kockacukrot, mire az fellendíti a kezét, és Chump felrepül, leszakítva nekünk egy darab spárgát. Blounttal dobjuk fel Othello egér ketrecére a WC pumpát, majd hajítsuk rá a kötelet. Korinnak adjuk át a kövünket, mire megengedi, hogy használjuk a varázskardját. Most menjünk vissza a sárkány barlangjához, öntsük a lovagtól kapott üvegcse tartalmát a kádba, majd tegyük a pénzérménket a barlang egyik nyílásába, a villát a másikba, s szúrjuk rá a csirkecombot. A sárkány kijön, kezdi magához húzni a combot, de a villa nem engedi. Ezután kidugja lent a fejét, s beleszagol a kádba. Mivel beleszórtuk a kotyvalékot, megbékél, kiszáll, s szolgálatunkba áll. Mielőtt visszatérnénk a kocsmába, vegyük vissza az pénzünket. Othellonak adjuk oda az érmét, s cserébe megkapjuk a kulcsot az egérlyukhoz. Nyissuk ki a kis ajtót, s eresszük fel a sárkányt, aki egy bilétát hoz ki nekünk, amit a kapitánynak kell adnunk. Cserébe kapunk egy levelet, melyet a városba kell átadnunk egy személynek. Ne felejtsük el visszacserélni az egérnél a kulcsot a pénzre, s máris mehetnénk... de ha már Korin felajánlotta varázskardját, használjuk is ki: nézzünk bele a kard gömbjébe, s megpillantjuk Wynnonát, amint Fourballustol próbálja megszerezni a rontás talizmánját.

Fourballus egy toronyban ül, s onnan kéne lerobbantani. Vegyük fel a fabotot, s lökjük meg vele a kovakövet, mire a csuhás elkezd beszélni, s közben leesik a koponyája. A csuha mögül Ooya ugrik elő, a nagy varázsló. Vegyünk magunkhoz egy kis puskaport, a fabottal pattintsuk le a koponyáról a sisakot, majd húzkodjuk ki a hernyó szőrszálait egyenként. A kovával szeljük szét az ősinka pánsípját, majd ugyancsak a kovával vágjunk bele a fatörzsbe. A sisakkal merítsünk egy adag gyantát, ami a fatörzsből buggyant ki, majd lássunk hozzá a dinamit gyártásához: tegyünk a kőre egy pánsípdarabot, töltsük meg puskaporral, tegyünk bele kanócot, ragasszuk be, majd hajítsuk a torony különböző részeire. Sajnos van két rész, amit nem sikerül lerobbantani, túl kicsik a dinamitok. Az egyik dinamitnak szánt csőből készítsünk furulyát a kovakő segítségével, s adjuk oda az inkának. Ő egy sast hív elő dallamával, ugorjunk a hátára Ooyával, s így a varázsló el tudja emelni Fourballustól a rontás talizmánját. Ooyával növesszünk hajat a koponyának (jó lesz kanóc helyett, ha elfogy) majd Wynnonával készítsünk egy dinamitot, s hajítsuk a kőre, ami alatt egy csira rejtőzik. A kő eltűnk, s Ooyával növesszünk a csírából egy termetes bambuszt, törjük le Wynnonával. A vastag bambusz megfelel nagy dinamitnak. A további lépéseket azt hiszem fölösleges leírni...



Ha megvagyunk, Blounttal kimehetünk a városba. A mami házának tetejét foltozzuk be az esernyő segítségével, s cserébe egy melegítőt kapunk. Azt helyezzük a tojásra, mire abból kikel egy madárka. Menjünk be a házba, ahol a kapitány címzettje lakik, adjunk neki pénzt, majd a levelet. A levél tartalmán feldühödik, összeggyűri, s egyenesen a polcon álló egérre hajítja, akit agyonüt a papírgombóc. Most már levehetjük a polcról a boababa tojását és a kulcsot. A kulccsal nyissuk ki a lámpát, mire Blount megpillantja a lámpa fénykörét, s ez úgy hat rá, mint a holdfény, amitől farkasemberré változik. Ebben az alakban dobjuk le az emeletről a szekrényt, majd a felső polcról ugorjunk rá. Egy kalapácsra lelünk, amivel zúzzuk be a lépcsőfeljáró alját, s emeljük el onnan a madárcsalogató sípot. A kalapáccsal verjük ki a fickóból a pénzünket, vegyük fel a spagettit, majd ugráljunk egyet a díványon, mire abból kiszakad egy rugó. Ugorjunk a rugóra, s az felrepít a szarvastrófea mellé, amiről a kalapáccsal verjünk le egy agancsdarabot, vegyük magunkhoz, s távozzunk.

Irány a város másik végében lévő labor, csengessünk be kétszer, mire az öreg alkimista beenged. Odabent két kézzel kell ügyködnünk. Jól jegyezzük meg: csak jobb kézzel vehetünk fel tárgyakat, a ballal pedig az eszközöket használhatjuk. Először is ki kell keverni egy adag növesztőszert. Ehhez tegyük a melegítőre a tojást, s a miután kikelt a boa-baba, a tojáshéjat tegyük a mozsárba, s törjük össze. Az eredményt szórjuk a turmixba. Az agancsdarabot tegyük az égetőre, az öngyújtóval gyújtsuk be, a egy kis égett szarut is tegyünk a turmixba. Végül öntsünk egy kis vizet a forralóba, dobjuk bele a spagettit, s gyújtsuk be. Az eredmény szintén a turmixba kerül. Keverjük össze, s máris kész a növesztőszer, amit töltsünk az egyik flaskába. Készítsünk még egy adagot, de azt ne a flaskába, hanem a boa-babába töltsük, s így segítőtársra teszünk szert.

Irány a szabadba, öntözzük meg a növényeket növesztővel. A boával kússzunk fel a virágon, s ijesszük meg az ablakban álló nőt, aki elejti a levelét. Ijesszük meg mégegyszer, s most a kezéből a virágot hajítja el. Vegyük fel gyorsan Blounttal mindkét szerzeményünket, s irány a ház, ahol mint farkasember tevékenykedünk. Fulberttel - mert ez a boa böcsületes neve - nyomjuk meg a gombot, mire a háziszörny kap egy csirkecombot.



Ugorjunk le Blounttal a háziszörny lakásába a kalapáccsal, s a csetepaté eredménye egy csont lesz. Emeljük fel a kisszekrényt Blounttal, s Fulberttel lökjük ki alóla a szappant. Irány a város, húzzuk meg a kart, mire egy kötél ereszkedik le egy súllyal. Ugorjunk rá Blounttal, s húzzuk meg a kart Fulberttel. Kússzunk Blount után a tetőre Fulberttel a kórón, s a két tetőt hidaljuk át Fulberttel, hogy Blount átmehessen a másikra, ahol egy kis fadarabra tehetünk szert. Nézzük meg a levelet az ablakban, s igy az ailixír képletéhez jutunk (evvel tudunk majd repülni).

Irány a labor, törjük össze a mozsárban a csontot. Tegyünk a forralóba vizet, majd áztassuk ki benne a fadarabot. A desztillálóba helyezzük a virágszirmot, és gyújtsuk be. Az eredmény egy kis virágesszencia, amit az ázott fával és csontporral egyetemben helyezzük a tumixba. Az így nyert vitixírt töltsük egy flaskába. Majd irány a városka, ahol a növesztővel növesszük meg a madarat, majd fogyasszuk el a vitixírt (a madárra kattintsunk vele). Fulberttel álljunk a két tető közé, s Blounttal robogjunk a haranghoz, helyezzük bele a madárcsalogató sípot, mire egy másik madár jelenik meg. Szólítsuk meg a madarunkat, mire az oldalra fordul, s meglátja idereppent párját. Örömében elhullat egy tollat, s a vitixírtől vagyunk olyan gyorsak, hogy elkapjuk. Irány a labor, tegyünk egy kis vizet az ablakban lévő tálkába, helyezzük bele a szappant, majd a pénzérmével üzemeljük be a ventilátort, tegyük a kulcsot a szappanos vízbe, s a ventilátor segítségével készítsünk szappanbuborékot, ami beszáll a turmixba. Az ismert módon égessük el a tollat, s a hamut tegyük a turmixba. A memoriumot (az asztalon van) a virághoz hasonlóan desztilláljuk, s tegyük a turmixba, kapcsoljuk be, s az ailixírt töltsük egy üvegcsébe. Blount máris elrepülhet a következő helyszínre.

ÉRTÉKELŐ

grafika	88%
hang/zene	75%
kezelhetőség	80%
kihívás	95%

ÖSSZHATÁS 83%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC, Amiga

Hah, ez aztán a meglepetés: a leírás megszakad! Kénytelen vagyok így cselekedni - tudjátok, a helyhiány... A második rész is nyomdakész, a következő számban olvashatjátok.

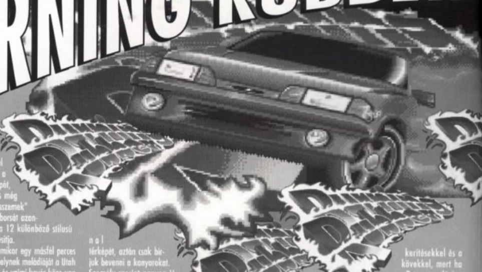
K.G.



Kicsi a bors, de erős! Ez a közkedvelt mondás minden szempontból passzol a U. S. Gold legfrissebb csemetéjére, a Burning Rubberre. Egyrészt a játék "főszereplőire" gondolva látszik helyénvalónak az állítás, hiszen azok az európai, japán és amerikai szériaautó gyártás aprótermetű, de annál bivalyabb gépeinek sorából kerültek ki. Ki ne ismerné fel már messziről a hangjáról, alakjáról,



BURNING RUBBER



szédületes gyorsulásáról a Ford Fiesta RS1800-ast, a Peugeot GTI-t, a Renault 5 Turbo-t, az Opel Astra GSI-t, az amerikai legendát, a Corvette-et, a XXI. évszázad erőgépét, a Mitsubishi Dodge Stealth-et, és még folytathatnám a sort. Ezek a "borsszemek" adják a program savát, az igazi borsát azonban az ötletgazdag kivitelezés, a 12 különböző stílusú pálya és a frappáns befejezés biztosítja.

Az első meglepetés akkor ért, amikor egy másfél perces "intro" fogadott a játék elején, amelynek melódiáját a Utah Saints nevű techno együttes ihlette és vajmi kevés köze van az autóverseny stílusához. Aztán rájöttem, hogy az őrült tempó és a villódzó effektek a hangulat fokozását és a száguldás érzését voltak hivatottak erősíteni - nem is sikertelenül. Miután remegve kiválasztottam a hőn áhított verdát (Európában a legtutibbnak a Renault 5 Turbo bizonyult, az Államokban pedig az általam eddig csak képről ismert GMC erőgépe állta leginkább a sarat), tehát az ezt követő menüben egy fura kérdés fogadott: merre óhajtok hajtani a rajt és a cél között? Nicsak, én eddig úgy tapasztaltam, hogy az autóversenyzős játékokban ez nem választás kérdése, hiszen a számítógép löki elénk az útvonal térképét, aztán csak bírjuk bevenni a kanyarokat. Személy szerint nagyon jó ötletnek tartom a dolgot, hiszen ezek után csak magunkat okolhatjuk, ha egy rövidebb, de "a-belünk-kifordul-tőle" hegyi szerpentinen elvérzünk, ahelyett, hogy a kicsivel hosszabb, de lényegesen lankásabb utat választottuk volna. Irányítópanelként a joystick helyett a billentyűzet is megteszi, de a kézi váltóval szemben eleinte még az automata sebváltót favorizáljuk. A shopban kedvünkre vásároljunk, ne sokat tegyünk félre a következő körig (maximum 2000 egységet, amellyel az út közbeni sérüléseinket kalapálhatjuk majd ki), inkább nyomjuk tövig a gázpedált, hogy minél jobb helyezést érjünk el, hiszen ennek függvényében "dől a lé". Mindezek után már dönghetjük is a flasztert!



Európában 6 pályát kell teljesítenünk (Skócia, Nagy-Britannia, Hollandia, Franciaország, Németország, Spanyolország nagyvárosai), melyek közül az első kettőben a helyi szokásoknak megfelelően bal oldalon, jobbkormányos járgányokban kell tépnünk. A pályák előtt "beprogramozott" útvonal szerint kanyarog a műút, aztán a kereszteződések elé érve már jó előre figyelmeztet a visszaszámlálás, hogy derékszögű kanyar következik. Ha esetleg túlszaladunk rajta, még semmi nincs veszve, csak egy kicsit eltértünk az eredeti útiránytól és esetleg hosszabb és rázósabb lesz, mint a beállított. Akkor ügyeljünk különösen a kanyarbevételre, ha a "T-Junction", azaz "T-kereszteződés" felirat is villog a képernyőn, ugyanis ilyenkor csak jobbra, vagy balra mehetünk, az egyenes út le van zárva és arra haladva a halál karjaiba futunk (és a 3 continue-nkból egyet el is puskáztunk...). Ne sűrűn csókolódzunk az útszéli fákkal, a kerítésekkel és a kövekkel, mert ha a Damage eléri a 100%-ot, akkor ismét repült egy életünk. Az egész játékra igaz a "lassan járj, tovább érsz" elv, tehát ésszel adagoljuk a gázfröccsöket!



Az amerikai kontinensre átérve ismét 6 új pálya terpeszkedik el előttünk, de ezeket a mai erőgépek államokbeli csúcsmodelljeivel könnyedén (na azért annyira mégsem...) átszelhetjük. Washington, New York, Rushmore, Las Vegas, Los Angeles, és végül a bikinis Florida - ugye nem hangzik olyan lehangolónak! A tájat esőkabátos és szörföket cipelő emberek, neon útjelző táblák, fűcsomók, homokbuckák tarkítják, úgyhogy nem fogunk unatkozni ezen a kontinensen sem.

Még néhány szót engedjetek meg összegzésképpen. A játék az "emberközeli" autóival, az újításképpen bevezetett úttervező opciójával, a rengeteg pályájával igazán megnyerő benyomást kelt. Picit nagyobb figyelmet kellett volna szentelni a pályák változatosabbá tételére, az autók grafikai kialakítására és a hanghatások feltuningolása sem ártott volna.

.Z.



ÉRTÉKELŐ

grafika	78%
hang/zene	75%
kezelhetőség	83%
kihívás	30%

ÖSSZHATÁS 78%

TESZTELVE: *Amiga*

VERZIÓK: *Amiga*



INNOCENT UNTIL CAUGHT

A Psygnosis cég neve mellé eddig leginkább csak jól sikerült akciójátékokat jegyezhettünk. Most azonban úgy tűnik, ez a cég is be akar törni a LucasArts által uralt kalandjátékok piacára, s kiadták első ilyen stílusú művüket, az "Innocent - Until Caught"-ot.

A játék - mint az a képeinken is látható - igen szépre sikeredett, mondhatnánk így is: első próbálkozásnak egyáltalán nem rossz! A program introjában - s még majd a cselekmény során az átvezető képsorokban - lévő űrjelenetek egyszerűen csodálatosak, mintha nem is egy monitor előtt ülnénk, hanem inkább egy moziban. Maga a játék grafikája egyébként leginkább egy Sierra játékra emlékeztet. A képernyő alján, a controll-panelen a következő dolgokat láthatjuk: először is egy kis információs ablakot, ha pl. vizsgálódunk, itt jelenik meg a vizsgált képrészlet, s ha valami értelmes tárgyat látunk, a tárgy neve is. Ezután a cselekvés-ikonjaink következnek, ezeket felesleges magyarázni, hiszen mind grafikusan van ábrázolva. Végül jobboldalt az inventorynkat találhatjuk, ami tulajdonképp egy Windows szerű ablak. Ez utóbbi megoldás véleményem szerint elég ötletes, bár amikor már sok tárgy van nálunk, néha kaotikusnak tűnhet. Ennek elkerülése végett, ha a STATUS ikonra clickelünk, nem csak a játékban elért statisztikánkat csodálhatjuk meg, hanem a később esetleg még hasznosnak vélt tárgyainkat betehetjük emberünk kabátzsebébe. Zsebünk egyébként majd kleptomániánk kiélésére lesz nélkülözhetetlen, de erről majd később. Itt, a STATUS menüben találhatjuk még a load-save opciókat is.

A kronodátum szerint 17104,24-et írunk. Jack T. Ladd élte szépen a kis piti űrkalandorok életét, s kisebb-nagyobb üzletei során csak egy dologról feledkezett meg: adót fizetni. Ezen a napon nincs szerencséje Ladd barátunknak. Mikor épp le akar szállni a Tayte-re, hogy egy kis alkoholt öntsön magába, egy idegen hajó jelenik meg, s magába szippantja. Vendéglátói úgy tűnik, nem túl kedvesek hozzá, de aztán a vallatóteremben kiderül, hogy mi is ennek az oka: a hajó tulajdonosa ugyanis nem más, mint az I.R.D.S., azaz a galaktikus adóhatóság. Jack kénytelen elfogadni egy ultimátumot: 28 napon belül fizet, mert ha nem, vadászni fognak rá, s ha elkapják kénytelenek lesznek emberünk létfontosságú szerveit pénzzé tenni.

Érthető hát, hogy végül megérkezvén a Tayte-re hősünknek nem túl vidám a kedélyállapota. Ha megnézzük az adóhátralékainkról szóló listát, még reménytelenebbnek tűnik a helyzet. A váróteremben a padon valaki ottfelejtette az útlevelét, ezt vegyük gyorsan magunkhoz, majd irányozzuk be magunkat jövetelünk eredeti céljához: a bárba. A pultnál két pasas italozgat, s az egyik farzsebéből kikandikál valami. Ezt lovasítsuk is meg gyorsan, ami mint kiderül, egy zálogcédula. A bárban ezen kívül balra még találhatunk egy üveget, és annak a fedelét, amit nyomban csavarjunk is az üvegre. Felvehetjük ezeken kívül még az újságot is. Ezután látogassuk meg a helyi zacit. Adjuk oda a tulajnak a cédulát, amire ő egy fényképezőgépet nyom a kezünkbe. A gépben ugyan film nincs, de a vaku még hasznus lehet. Ha már itt vagyunk, rejtsük el a kabátzsebünkben a balra látható vázát, s távozzunk. Az üzleten kívül ürítsük ki a vázát: egy rágóspapír kerül elő.





Most a sikátoron keresztül jussunk el a húszadrangú büféhez, aminek a kéményénél találhatunk egy konnektort, amivel töltsük fel a fényképező vakuját. Ezen kívül vegyük fel a földről az olajozót, a szemétben turkálva pedig a méretes tojást. Visszasétálva a sikátorba villantsunk rá a koldusra. Csórjuk el a pár másodpercre megvakult csavargó kalapját. (Kedves emberek vagyunk.) A kalapban turkálva máris némi cash-hez jutottunk. Ugyanitt még vegyük magunkhoz a gumicsövet, a zsákot, és a pohár italt, amit oda is adhatunk vigasztalásképp a koldusnak. Akkor most már igazán megszomjaztunk. A bárban üljünk le az első székre, és rendeljünk. (Drink...; Don't be...; Gimme the...; Never mind...) Ezután ne felejtsünk el fizetni. Mialatt iszogatunk, a helyi bandák kisebb csetepatéjának leszünk szemtanúi, mely során a legnagyobb galaktikus maffia, a Szindikátus embereitől ott marad a földön egy gyűrű. Ezt vegyük magunkhoz. Az italból visszajáró pénzből, és a rágós fóliából készítsünk egy a metró autómatáit megtévesztő "jegyet". Most kétféle képpen is folytathatjuk a játékot: vagy a zacison keresztül fogunk megbízónkkal kapcsolatba lépni, vagy közvetlenül a Szindikátus fejéhez, Git Savage-hez mehetünk. Én inkább az utóbbit választottam. Menjünk le a zacisnál lévő metróállomásra, s a korláton használjuk az új "jegyünket". Immár akadálytalanul továbbhaladhatunk. Ezen az állomáson lent találhatunk egy elhagyott magnót, az egyik üres autómatát pedig valaki feszegetni próbálta, de a csavarhúzója beszorult. Olajozzuk meg, s így máris ki tudjuk húzni. Beszállva a metróba, egy aerosolos palackkal lehetünk gazdagabbak. Utazzunk a következő, azaz a The Hill állomásig. (Ha később, amikor már minden állomást végigjártunk, az utazást át lehet majd ugrani a kocsiban lévő poszter segítségével.) Egy múzeumhoz, és Git Savage házához jutottunk. Vegyük fel a kapu mellől a gombát, majd mutassuk a gyűrűnket a kamerába. Mondjuk a kamerába, hogy vissza akarjuk adni (I've found...), majd ismét mutassuk fel. A házba érve adjuk oda a gyűrűt Savage-nek, és beszéljünk vele. Kérjünk tőle munkát. (Do you have...) Szerencsére pont akad egy kis dolog a számunkra. Három dolgot kell ellopnunk: az Óriás Kahoula Madár tojását, Renato Spangle szobrát a múzeumból, végül néhány kötvényt a CitiCiti Bankból. Hát akkor lássunk munkához.

A metróval a következő megálló a Regurgi. Itt töltsük meg az üvegünket a hotdogos kocsinál majonézzel, s vegyük fel a hotdogot is. Balra egy megtermett légy repked, ezt fogjuk el a majonézes üvegünk segítségével. Nézzünk be akkor már a rendőrségre is. Kérdezzük az ügyeletest, hogy épp min dolgoznak. (Hey man...) Ezután ha a rendőr válaszában a "drog bust" szavakra clickelünk, a legutóbbi kábítószerügyükről kérdezhetjük. Erre elmondja, hogy elfogtak egy-két Szindikátus tagot, de el kellett engedniük őket. Kérdezzük, hogy miért? (Why did...) Kiderül, hogy kábítószer helyett csak lisztet találtak náluk. Mivel a liszt már úgy sem kell a zsaruknak, kérjük el. (Let me take...) Ismét metrózzunk. Az East Eruk-i állomásnál egy gyerekkel és az apjával találkozhatunk. Szúrjuk ki a gyerek léggömbjét, és tegyük el a léggömbből megmaradt zsinórt. Most pedig térjünk vissza Badside-ba, a városba, s a kupinál álló kidobóembernek mutassuk fel az útlevelünket. Ezután nyugodtan besétálhatunk, ahol pedig vegyük fel a sétapálcát, s az asztalról a parfümöt. Adjuk oda a madámnak a vázát, és beszéljünk vele. Kérjünk valami ellenszolgáltatást. (Can I have...) Egy kis kabalaszobrot kapunk tőle, amit szintén az asztalon találhatunk. Mielőtt távoznánk még egy dolgot kell megszereznünk: a recepciónál lévő hölgy egy rágógumin csámcsog. Időnként odaragasztja az asztal széléhez, ilyenkor kell nekünk azt elcsórnunk. Nézzünk el ismét a büféhez, adjuk oda a motorosbanda főnökének a kabalafigurát, és beszéljünk vele. Kérjük el a figuráért cserébe a haverja kabátját, mely egy csomó aprópénzzel van díszítve. (I like your...; Could I borrow...) Kérésünket teljesíti is, s az összes aprót a zsákunkba szórja. Menjünk vissza a bárba, s beszéljünk a kiszolgálórobottal. Mialatt az vár a rendelésünkre, a csavarhúzóval gyorsan essünk neki, és szedjük ki belőle a vezérlőkártyáját. Műszaki tehetségünket igénybe véve szereljük össze a kártyát a magnóval, majd menjünk a büfé mögötti kikötőbe. Próbáljunk felmenni az állatkert élelmét szállító hajóra, mire egy őrrobot jön elő. Az imént összeszerelt távirányítónkkal bolondítsuk meg a szerencsétlen őrt. Miután az őr elkotródott, ve-







gyük fel a korlátról a tengerészsapkát, és vigyük el a zaciba. Ott egy szőnyeget kapunk cserébe. Ezután térjünk vissza a hajóhoz. Mikor odaérünk, pont jönnek az állatkertből a kajáért, s emberünknek sikerül felkapaszkodnia a kocsira. Egy kis utazás után az állatkert üvegházában kötünk ki. A sziklán ücsörgő szörnyet fújjuk le a parfümünkkel, majd készítsünk egy ijjat a pálcánkból, és a zsinórból. Szedjük le a földön lévő rácsról a szalmát, s nyissuk fel a rácsot. Vegyük fel a szakadékba lelógó indákat, és a földről a botot. Az egyik indát dobjuk le a lyukba, hogy le tudjunk mászni, a másikat pedig kössük a botra, s az ijjat használva lőjük fel az üvegház tetejére. Immár át tudunk lendülni a szakadék felett. Eljutottunk hát a Kahoula madár fészkéhez, most már csak meg kell etetnünk hotdoggal az útunkat keresztező húsevő növényt, és ki kell cserélnünk a tojásunkat a Kahoula madár tojására. A metróhoz a lyukon le, a csatornán keresztül juthatunk vissza. Az első tárgy tehát megvan, akkor most foglalkozzunk a szoborral.

Menjünk a múzeumba (The Hill-nél), ahol egy üvegbúrában megtalálhatjuk a kívánt szobrot, de persze ha csak simán kézzel





akarnánk levenni, azonnal megszólal a riasztó. Szereljünk össze egy kis légfegyvert: illesszük a gumicsövet az aerosol spray-re. Fektessük le a szőnyegünket az üvegbúra elé, majd rögtön a bejáratnál vegyük le az állványáról a legegyszerűbb műalkotást, egy kavicsot. Immár tüzelésre kész a fegyverünk, használjuk tehát, és célozzuk meg a búrát. Miután a búra megrepedt, vegyük fel a kavicsot, s az előbbi műveletet addig ismételjük, amíg a szobor ki nem esik a szőnyegre. Ekkor már csak meg kell rántanunk a szőnyeget, s megvan a szobor is. Mehetünk tehát bankot rabolni.

A bank a Regurgi állomásnál található. Először szóljunk be az ablakok mögé, hogy foglalkozzanak velünk végre. Ekkor kinyílik egy ablak, beszéljünk tehát a kisasszonnyal. Mondjuk, hogy számlát akarunk nyitni. (I'd like...) Ekkor kéri a pénzünket, adjuk hát oda a zsákunkat. Ez azonban nem fér be az üveg alatt, így hát elküld minket az ajtóhoz. Csöngessünk be. Egy pacák nyit ajtót, s elveszi a pénzünket. Csöngessünk ismét, hogy a zsákunkat miért nem adják vissza. Mialatt az ipse értetlenkedik, hogy milyen zsákról van szó, észrevétlenül ragasszuk a rágógumínkat az ajtó zárnyelvére. Ügyködésünknek köszönhetően az ajtó most már nyitva lesz, menjünk tehát be, ahol a zsákunkat nyomban fel is vehetjük. Az iratszekrény balfelső sarkában találhatunk egy kulcslyukat. Piszkáljuk meg a csavarhúzónkkal. Először egy iratköteg kerül elő, melyet ha elolvasunk, egy hasznos bankszámlaszámot találunk. Ismét piszkálva a záron a bank páncéltermének az alaprajzáról egy fénymásolatot találunk. Vegyük az útunkat az East Eruk-i állomás felé, le a csatornába. Itt vegyük elő a fénymásolatot, így hősünk megtalálja a páncélterem felé vezető utat. Ismét pillantsunk a fénymásolatra, így egészen pontosan meg lesz az a hely, amely legközelebb esik a páncélteremhez. Ha az állatkertnél beszélgetünk a gyerek apjával, érdekes dolgokat hallhatunk egyes gombafajok és egyes légyfajták kapcsolatáról, tehát ezt itt az ideje kipróbálnunk. Helyezzük el a gombánkat a csatorna bemélyedésébe, s eresszük ki a legyünket...





Másszunk be a keletkezett lyukon. Balra meg is pillanthatjuk a keresett kötvényeket, ám útunkat néhány láthatatlan sugár keresztezi. Durransuk ki a liszteszacskónkat, s az így láthatóvá vált sugarak között immár nyugodtan átsétálhatunk. Ha megvannak a kötvények, jelentkezzünk Git Savage-nél a bérünkért.

Mikor megérkezünk, már gyanúsak a Savage körül ólálkodó gazfickók. Miután azonban leadtuk mindhárom lopott holmit, világossá válik, hogy miért is vannak ott... A rendőrfőnök születésnapi tortájában eszmélünk, így persze azonnal sittre kerülünk, s a kedves bíróság 200 évi börtönt szab ki ránk.

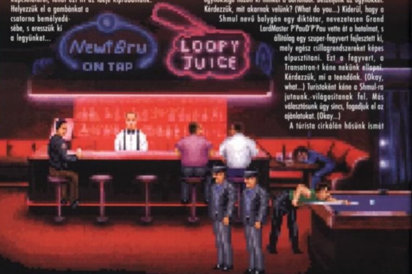
A börtönben Jack persze roppantul unatkozik. Üljünk le az ágyra elmélkedni. Miközben hősünk azon morfondírozik, hogyan fogja ezután a Porno csatornát nézni, valami bepottyan az ablakon. Vegyük fel és vizsgáljuk meg. Egy kis különös szerkezet, amit vegyünk is használatba. Sikerült átlyukasztanunk a falat, de a szabad levegő helyett egy másik cellába kerültünk. Itt találkozunk a kissé szórakozott természetű Norm-mal, akinek a legfontosabbak a fegyverei. (Azért is került ide.) A földön hever egy pokróc, ezt dobjuk odébb. (Norm az évek alatt ezt persze észre sem vette.)



Nyissuk fel az így láthatóvá vált csapóajtót, s másszunk le. Itt egy kis türelemjáték következik, egy egész labirintust kell Norm-mal együtt felderíteni, s megtalálni a kijáratot. Ha kijutottunk, sétáljunk el jobbra, s ismét használjuk a szerkezetünket. Az apró mütyürből valahogy egy űrszonda alakul ki, amivel hősein távoznak.

Egy hatalmas hajóra érkezve megtudjuk, hogy a Szövetség titkos ügynöksége hozott ki minket a börtönből. Beszéljünk az ügynökkel. Kérdezzük, mit akarnak velünk? (What do you...) Kiderül, hogy a Shmul nevű bolygón egy diktátor, nevezetesen Grand LordMaster P'PauD'P'Pau vette át a hatalmat, s állítólag egy szuper-fegyvert fejlesztett ki, mely egész csillagrendszereket képes elpusztítani. Ezt a fegyvert, a Transatron-t kéne nekünk ellopni. Kérdezzük, mi a teendőnk. (Okay, what...) Turistaként kéne a Shmul-ra jutnunk.-világosítanak fel. Más választásunk úgy sincs, fogadjuk el az ajánlatukat. (Okay...)

A túrista cirkálón hősünk ismét





unatkozik. Vegyük fel a könyvet, bár beleolvasva nem sok hasznát vesszük. A szobánkból vegyük még magunkhoz a virágot, amit a folyosón rögtön adjunk is oda a szerelmespárnak. így, hogy a lány feljebbemelte a kezét, immár ki tudjuk csenni a fiú farzsebéből a





pénztárcáját. A benne található hitelkártyával fizessünk a bárban, s a szintén a tárcából előkerülő útlevéllel igazoljuk a személyünket. Jack ezután alaposan leissza magát, így a két hetes utazás programja meg van oldva.

Miután feleszméltünk immár a Shmul-on, beszéljünk a vámossal. Bemutatkozhatunk a saját nevünkön is, de Laszlo Quinn néven is. Kérdésére mondjuk, hogy vakáción vagyunk (I'm on vacation.), és búcsúzzunk is el tőle. Kérjük meg Norm-ot, hogy idegesítse az itt álló "hölgyet" (Go and...), s azalatt mi csórjuk el a kofferekről a rókaprémet. Vegyük utunkat az itteni bárba, s beszéljünk az italozgató alakkal. (What's your...; Do you...; Why are you...) Elmondja, hogy a diktátor laborjának az alkalmazottja, s azért



italozgat, mert reménytelenül szerelmes a diktátor lányába Ruthie P'PauD'P'Pauba. Ígérjük meg, hogy segítünk neki, ha ő is segít nekünk a laborba bejutni. (If I help...) Ezzel átad nekünk egy levelet.

Térjünk be a vegyeskereskedésbe. Lopjunk el egy csavarhúzót, majd beszéljünk az eladóval. (Are you a...) Mint megtudjuk az eladó a lemondatott királyi család sarja, így talán számíthatunk a segítségére a diktátor ellen. Kérdezzük tehát meg. (Can you help...) Sokat ugyan nem tud segíteni, de átad egy illemkódexet, amelybe olvassunk bele. Van benne egy jelszó, amelyet csak a királyi család ismerhetett, s a kastély régebbi őrei közül talán néhány még mindig engedelmeskedik ennek. Kérdezzük meg az eladót, nincs-e esetleg valamije ingyen (I'm afraid...; Do you...), erre az egy doboz ócska kacatot nyújt át nekünk. Ismét elővéve műszaki tudásunkat a csavarhúzóval a kacatokból állítsunk össze egy kis járgányt, s az egészre húzzuk rá a rókaprémet. A palota kapujánál kiáltsuk oda a jelszót, s máris bemehetünk. A falon belül balra menjünk, be a palota mögé. Itt egy véreb állja az útunkat, de csak addig, amíg el nem eresszük a rókánkat. Miután azt megtettük, az erkélynél másszunk fel a rózsalugason. Találkozunk hát végre Ruthie-val, aki persze egyből elbűvöli hősünket. Azért mondjuk meg neki, hogy mi járatban jöttünk. (I've got...; I have...; It's a private...; I'd like...) Jack végül nem tud uralkodni magán, s miután egy vacsorameghívással kedveskedett Ruthie-nak, végül kézbesítetlenül összetépi a mérnök levelét. Visszatérve Eugene-hez, a mérnökhöz persze mondjuk azt hogy átadtuk a levelét (I delivered...), ezután bármit választunk, Jack úgyis azt mondja, hogy Ruthie várja őt, így Eugene átadja nekünk a labor kulcsait. Most forduljunk Norm-hoz, s kérjük meg, hogy szerezzen egy őrruhát (Can you...), s miután visszatért, mondjuk el neki a tervünket. (Listen up...) A terv igen egyszerű: míg mi ellopjuk a Transatront, Norm Ruthie-nak öltözve lefoglalja Eugene-t. Este a STATUS menüre váltva öltsük magunkra a ruhát, és irány a labor... Valami árulás történhetett, bent ugyanis katonák várnak ránk.

Tehát újra börtönben vagyunk. Nézzünk ki az ablakon, ahol ekkor Norm jelenik meg. Kérjük meg, hogy beszélje rá Ruthie-t, hogy szabadítson ki minket. (It's about...; Get...; Give her...) Az üzenet megfogalmazásához a legjobb lírai tudásunkat kell elővennünk. (A mocskos gondolataink helyett inkább mindig az első sort válasszuk.) Ha minden OK, Ruthie még pont időben fog a kínzásunkkor közbelépni. Keressük meg őt a bárban, s kérdezzük, mit tud a Transatron-ról. (What do you...) Válasza egyszerű: semmit. De más titkos dolgokról kérdezve (Do you know...; Tell me...), megemlít valami lila kristályt, ami azonban csak pénzügyi dolgokhoz használható. Ezt az apja mindig magánál tartja. Ez minket is érdekelhet, tehát aggassuk tovább, hogy hol van az apja. (Where's...) Mint azt megtudhatjuk, SkyCity-ben, már csak az a kérdés hogy, hogy jutunk oda. Ismét Ruthie segítségét kérjük. (How do I...; How can...; Can you...) Ruthie szerez nekünk egy utazási engedélyt, amit már csak fel kell ragasztanunk egy ládára, amibe aztán belemászunk. Keressük meg Norm-ot, s küldjük el ládáért. (Go to the...) Mire kiérünk a reptérre, már ott vár minket a láda, tehát útra fel!

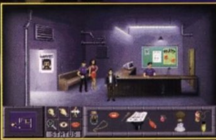
A gépen miután kiszabadultunk a ládából, rejtőzzünk el jobbra a mentőkabinban, de persze Norm rögtön meg is nyomja a leoldókapcsolót így SkyCity talapzatánál kötünk ki. Az épületbe érve, miután Norm-nak sikerült a lifteket hazavágnia, indulhatunk fel gyalog. Fent menjünk ki jobbra a hangárba, s ott vegyük fel a pajszert. Menjünk vissza Norm-hoz a raktárba, s ott a szemben lévő dobozt toljuk







odébb. Az így láthatóvá vált ajtón keresztül eljutunk a kristály oszloptalp formájú tartójához. Próbáljuk meg kinyitni, de kódkártya nélkül nem megyünk vele semmire. Az emelvényre, fel úgy juthatunk vissza, ha a nagy ládát kifeszítjük a pajszerral, s az ott található gázpalackkal felfújunk egy szintén onnan származó diktátor alakú léggömböt. Keressük meg Ruthie-t a vezérlőteremben (a hangártól balra), s kérjük el az ő kódkártyáját. (Have you got...; Can I...) Ezzel immár ki tudjuk venni a kristályt, amelyet helyezzünk be a vezérlőterem





közepén lévő gépbe. Próbáljuk meg megoldani a saját pénzügyi problémánkat: használva a gépet utaljuk át az adóhátralékunkat a kedves jótevőnk, Git Savage számlájára. (Milyen jól jött az a számlaszám!) A gép azonban valamiért még nem működik. Menjünk ki a teremből, s jöjjünk vissza, ugyanis időközben megérkezik Ruthie apja. Beszéljünk a diktátorral. * felvilágosít minket, hogy a szövetségiek jól átverték a szuperfegyver mesével, s hogy ők is csak a saját hasznukra akarták fordítani Transatron-t, ugyanis a Transatron nem más mint az amit az imént összeraktunk. Fogadjunk vele, hogy nem fog működni a gépe (I bet you...; I've got nothing...; I'll find...), azonban nekünk nincs mit feltenni a fogadásra. Gyorsan döntsünk, s kérjük meg Ruthie-t, hogy legyen a feleségünk. A vészhelyzetre tekintettel beleegyezik, tehát ismét fogadjunk, s tegyük fel rá a hozományunkat. (Do you...; If I lose...) A diktátor kapzsiságára úgy tűnik Jack helyesen apellált, ugyanis végül beindítja a szerkezetet, ami azonban a hősünk által bevitt programot hajtja végre. Ezután a zajokra felfigyelve megjelenik Norm is, aki a "védelmünkre kelve" szanaszét lő mindent, beleértve a kristályt is. A rombolás következtében nagy energiák szabadulnak fel, s így hőseinknek már csak arra marad idejük hogy kimeneküljenek.

A lemenő nap fényénél még láthatjuk, hogy hősünknek nehezebb dolga van Ruthie-val mint gondolta volna, s ezzel Jack kalandja véget is ér...legalábbis egyelőre, a folytatást ugyanis majd az "Innocent2 - Into the Corruption"-ban láthatjuk.

V.Z.



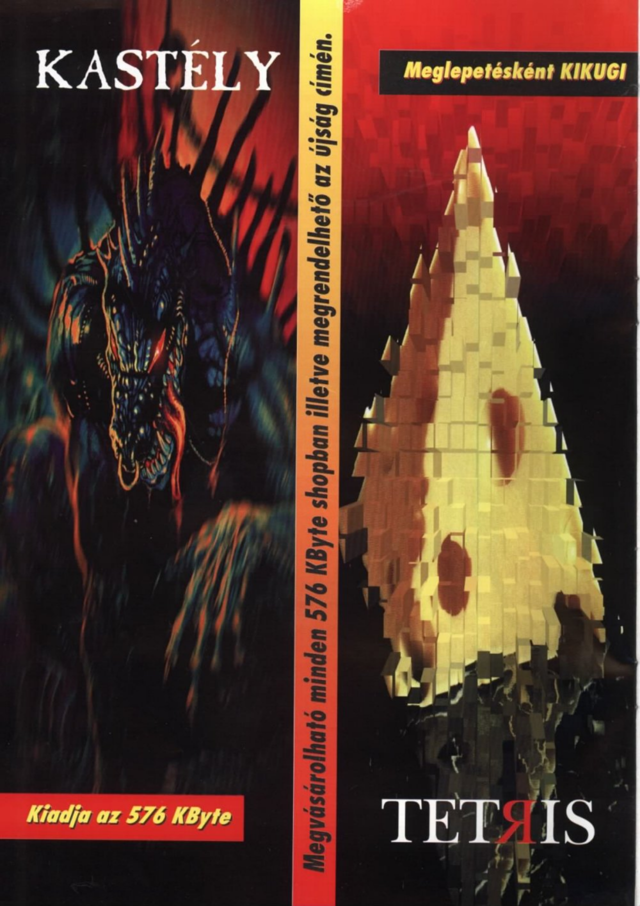
ÉRTÉKELŐ

grafika	82%
hang/zene	80%
kezelhetőség	85%
kihívás	65%

ÖSSZHATÁS 83%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC



KASTÉLY
Meglepetésként KIKUGI
Megvásárolható minden 576 KByte shopban illetve megrendelhető az újság címén.
Kiadja az 576 KByte
TETЯIS

APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelenteni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hírdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután elküldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hírdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

Hírdetési árak:

Magánszemélyek: az első 5 sorig 240.-Ft + 25% ÁFA = 300.-Ft minden további sor 100.-Ft + 25% ÁFA = 125.-Ft

Közületek: az első 5 sorig 480.-Ft + 25% ÁFA = 600.-Ft minden további sor 200.-Ft + 25% ÁFA = 250.-Ft

GÉPTIPUS: ❑ PC ❑ C-64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

NYEREMÉNYESŐ

Az előfizetési Szuper Akció tovább tart 1994-ben is!
Ha 1994 június 30-ig legalább fél évre előfizetsz az újságra, és Fortuna is melléd szegődik, a júliusi sorsoláson egy **SEGA MEGADRIVE**-ot és hozzá egy tetszőlegesen kiválasztott **SEGA** játékot nyerhetsz a budapesti vagy a győri **576 KByte shop** választékából. A sorsoláson törzselőfizetőink is részt vesznek.
1994-ben is érdemes előfizetni!

MEGRENDELŐ

Előfizetés = Biztonság!

Előfizetési díj:
- ❑ **negyedévre: 500.- Ft**
- ❑ **félévre: 950.- Ft**
- ❑ **egy évre: 1.900.- Ft**

Megrendelem az 576 KByte című lapot ...... példányban

Megrendelő neve:..

Címe: ....

Irányítószám: ....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjetek:

576 KByte
COMGAME GMK
1389 Budapest
Postafiók: 132

APRÓ

AMIGA CSERE

• Amiga 1200-on programcsere postai úton. Gyula, Csaba, Berény és Békésiekkel személyesen is. Baji János, 5630 Békés, Kispince u. 3

AMIGA EGYÉB

• Amigások figyelem! Szombatonként 9.30-tól mindenkit várunk a számítógépes klubunkba. Címünk: Bp. XXII. Nagytétényi 35. (Budatétényi Müv. Közp.) Tel: 226-0559

AMIGA KÍNÁL

• Amiga 500 tartozékokkal eladó, esetleg IBM PC-re cserélem. Érd.: Molnár Zsolt, 2700 Cegléd, Czigle tér 3. Tel.: 06-53-310-354/22-es mellék 7-től 16-ig.

• Amiga 1200 sürgősen eladó. 10 hónap garancia! Altsach József, 2621 Verőce, Rákóczi út 38.

• Amiga 500, 1 MB, 120 játékprogram, tv modulátor, joystick eladó. 4032 Debrecen, Lehel u. 20. VI. 47. Csuka Gábor, Tel.: 52/340-673.

• Eladó 2 éves Amiga 500 bővítővel, Philips VGA monitorral, 150 jó, márkás lemezen játékokkal, joystickkal 49.900 Ft-ért. Érdeklődni az 1294-521-es számon lehet.

• Eladó: Amiga 1200 + 80MB winchester + 3,5" külső drive + Philips color monitor + 200 db floppy lemez. Teljes garancia! Ára: 95.000 Ft. Érdeklődni: Oláh Sándor, Budapest, Építő ut 22/b.

• Olcsón eladó A500 bővítő, 512 KB, TV modulátor, Action Replay, MK 3+, joystick, lemezek. Árajánlatot kérek! Illés Tamás, 4400 Nyíregyháza, Vasutas u. 4. 42/342-650

C-64 CSERE

• C64 programcsere lemezen!!!!! Action Replay-t és leírást keresek!!!!! Cím: Cseh Balázs, 636 Balatonöszöd, Szabadság út 112.

C-64 KÍNÁL

• Eladó egy alig használt, jó állapotban levő Commodore SFD 1001 floppy. Tel.: l-782-936, Göndöcs Roland

• Eladó C64/11 + magnó + kazetták + 2 joystick + örökéletek + szakkönyvek mindössze 12.000 Ft-ért. Telefon: 1407-030, cím: Kiss Attila, 1139 Bp. Szegedi út 6. VI. 27.

• Eladó 1 db C64 II + 1541 II floppy + magnó + Final 3 cartridge (10 oldalas leírással) + fényceruza software-rel + 70 lemez, 3 kazetta + 1 joystick, 2 szakkönyv 20 000 Ft-ért. Tel.: 1-756-587.

• C64 + 1541 floppy + 2 joystick + 6 eredeti játék lemezen olcsón eladó! Érdeklődni a következő címen lehet: Völgyesi Tamás, 2181 Iklad, Temető u. 1.

• C64 alapgép + magnó +floppy + 100 lemez + szakirodalom + 3 joy + printer programmal: 25.000 Ft-ért. Cím: Bánhegyi Árpád, 1192. Bp. XIX. Géza u. 3.

• C64 eladó! C64-magnó-floppy-joystick! Irányár: 23.000 Ft. Érdeklődni lehet: 2330 Dunaharaszti, Posta Sándor u. 3/a., Juhász Imre (du. 3-7-ig várom az érdeklődőket!)

• C64 + 1571 floppy + 40 lemez + magnó + 9 kazetta + 1 csillagászati és egy modul cartridge + 2 playeres joystick. Érd: 17-19 óra között telefonon: 114-8511.

• Eladó: C64/II + magnó, sz.f. beállítóval + 2 db mikrokapcs. joy + Action R., MK7 + kazetták. Ár: 20.000 Ft. Ugyanitt hangdigi 1200 Ft. Érd.: Miskolc, Debreceni J. 46/352-212.

EGYÉB CSERE

• Alien 3 vagy Final Fight II programomat elcserélném Desert Stricke-ra. Cím: Sárdy Tamás, 1027 Bp., Margit krt. 64/b. 4. emelet 8.

• Konzoltulaj vagy? Köztünk a helyed! A kártya csere klub egyre bővülő létszámmal várja további tagok jelentkezését. Ugyanitt eladó 90 db kazetta C64-re, lehetőleg egyben 12.900 Ft-ért, vagy darabja 2 és 3 száz. (Program hegyek) Bélyeges válaszborítékért listát és tájékoztatót küldök. Szűcs Sándor, 6440 Jánoshalma, Pf. 18.

EGYÉB KERES

• Keresek Enterprise-hoz programokat és joystickillesztőt. Szabó Sándor, 4300 Nyírbátor, Zrínyi út 82.

EGYÉB KÍNÁL

• Computer-zenék műsoros kazettán? Igen! Rendeld meg a következő címen: Lukács Krisztián, 6701 Szeged, Széchenyi tér 1. Pf. 2248., vagy a (62)-485-541-es telefonon. Ára postaköltséggel 270 Ft.

• Super Nintendo programok eladók! 4000 Ft/db. + utánvét! R-type, Outlander, Road Riot 4 WD, Lethal Weapon, Star Wars, Hunt for the Red October, Street Fighter II. Linke Rudolf, 1144 Budapest, Csertő u. 6-8. V.em.

• Eladó SNES kazetták: The Combat Ribes, Dragons Lair, Castlevania 4, Batman Returns, Super Mario Kart: 7000 Ft-os egységáron. Cím: Fekete Róbert, 1208 Bp. Szitás u. 46.

• Eladó garanciális 5 hónapos Super Nintendo olcsó áron vagy Amigára cserélném esetleg ráfizetéssel. Címem: 7940 Szentlőrinc, Pécsi út 14/b. Ábrahám Tibor

• Eladó garanciális SNES + boti hozzátartozók + Batman Returns + S. M. Allstars, esetleg csere is érdekel. Cím: Szitás Endre 1045 Bp. Virág u. 22. 3. em. 13.

• Eladó C64-es magnó, 5,25-ös lemezek, 40 Ft/db, TVC játék prg-kazetták, NES + 2db játék, Citizen nyomtató. Cím: 8000 Szfvár, Fáy A. ltp. 10/d. 43, Kővári Zsolt Tel.: 22/328-181

• Sega Megadrive 4 db kazettával 25.000 Ft-ért eladó: A kazetták külön is megvásárolhatók. Tóth Tamás, 4400 Nyíregyháza, Derkovits u. 15.

• Eladó Entertainment System 2000, 13 beépített játékkal és két joystickkal 8000 Ft-ért. Érd.: Kocsis János, 2340 Kiskunlacháza, Vajda J. u. 1.

• Eladó Nintendo alapgép, programkártyák: Mario Bros, Iron Sword, Terminator 2. Ára: 25 ezer Ft. Érdeklődni a 216-1307-es telefonszámon lehet.

• TV-computer átégetve + játék programokkal eladók 7000 Ft-ért. Érdeklődni csak levélben! Cím: Szabó Géza, 2400 Dunaújváros, Gábor Áron u. 2/a. VIII. 4.

PC CSERE

• PC programcsere. Listát kérek. Keresem a Celtic Legends-et. Simon Zoltán, 1132 Budapest, Visegrádi u. 60.

• Szeretnél PC programokat? Cserélek, válaszborítékért listát küldök! Kévés János, 6230 Soltvadkert, Pf.8.

PC KERES

• PC-re keresem a Power Run c. játékot. Simon Péter Imre (JFS-CREW), 2000 Szentendre, Vásárhelyi Pál u. 5. Tel.: 06-26-316-994

PC KÍNÁL

• Megjelent a legújabb PC-s lemezújság karácsonyi duplaszáma. Megrendelhető 3,5-ös és 5,25-ös lemezen egyaránt. Cím: Brugós Gyula, 4220 Hajdúböszörmény, Gyökössy kert 7. 2/9. (Hugo) Ára: 160 Ft lemezzel és postaköltséggel.

• Eladó: 386 DX-25, 2MB RAM, 40 MB-os HDD, 1,2-es floppy, color SVGA monitor, CD-processor. Irányár: 74.000 Ft. Paulovits István, tel.: 252-7222/333. Csak délelőtt.

• Beszédprogramot cserélek játékokra. Válaszborítékot küldök. Németh Krisztián, 7632 Pécs, Anikó u. 14.

Nyereményeső!

A múlt évi előfizetési SZUPER AKCIÓ nyertese:

az 5219-es előfizetési szám tulajdonosa, Csekei Róbert, 2225 Üllő, Gyömrői út 82. szám alatti lakos.

Sok szeretettel gratulálunk neki, kérjük, hogy személyesen fáradjon be a budapesti 576 KByte shopba, ahol kedvére válogathat a kínálatból 30.000,- Ft értékben.

Akiknek nem kedvezett a szerencse, azok se legyenek elkeseredve, hiszen legalább fél évig havonta olvashatták az 576 KByte Magazint, és még sorba sem kellett érte állniuk - a postás házhoz vitte!

Természetesen idén is lesz SZUPER AKCIÓ, amelynek feltételeit a 13. oldalon olvashatjátok.

Bizonyára sokan észrevettétek, hogy hiányzik az újságból a Rejtvényoldal. Ennek rejtvénygyártó kollégánk szabadsága az oka, de ne aggódjatok, a februári számban ismét lesz fejtörő - méghozzá megújült formában.

Addig is lássuk az 1993/12 szám feladványainak megfejtését és a nyertesek névsorát. A keresztrejtvény megoldása a "Hely, ahol játszva vásárolhatsz" szlogen volt, az Aladdin rejtvényben pedig a következő nevek közül kellett hármat a borítékra írnotok: Aladdin, Abu, Jasmine hercegnő, Dzsinn, Jafar.

A keresztrejtvény nyertesei: Szabóné Polgár Edina (Budapest), Barna Attila (Gyöngyös), Jóna Viktor (Budapest).

Az Aladdin posztert nyerte: Lágler Krisztián (Budapest).

A nyerteseknek gratulálunk, nyereményeiket postán kapják meg.

Megjelent!

Az 576 KByte gondozásában megjelent az utóbb évek legnagyszerűbb magyar nyelvű kalandjátéka C64-re, a

KASTÉLY

16 oldalas kézikönyvvel, 3 lemezen, díszdobozban!
Ha a dobozban található nyereményszelvényt 1994 március 30-ig visszaküldöd az 576 KByte címére, sorsolásán veszel részt, amelyen

AMIGA 500-ast nyerhetsz!

A program 999,- Ft-os áron (+ postaköltség) megrendelhető az 576 KByte címén (1389 Budapest, Pf. 132.)
A kalandjátékkal egyidőben jelent meg az év C64-es meglepetése, a közkedvelt

TETRIS

és a televízióból jól ismert

KIKUGI

lemezen és kazettán. A logikai játékösszeállítás ára 699,- Ft (+postaköltség). A megrendeléseket szintén a fenti címre várjuk. Természetesen mindkét játék megvásárolható az 576 KByte shopokban is.

C-64 MAGNÓSOK FIGYELEM!

SZENZÁCIÓS KAZETTÁS ÖSSZEÁLLÍTÁSOKKAL VÁR BENNETEKET AZ 576 KByte BUDAPESTI, GYŐRI ÉS EGYÉB VIDÉKI BOLTJAIBAN. A LEGHÍRESEBB KLASSZIKUS JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYES VÁLOGATÁSBAN IS MEGVÁSÁROLHATÓK. PONTOSABB INFORMÁCIÓK A HÁTSÓ-BELSŐ OLDALON TALÁLHATÓK.

Köztünk a helyed!

1994 január 4-én nyílt a Cserepesházban a

PC KLUB!

Ha szívesen járnál egy klubba, partnereket keresel, segítség kellene, hardware problémáid vannak, vagy csak egyszerűen érdekel a számítógép - gyere el, szeretettel várunk!

Nyitva: minden kedden 16-20 óráig

Cím: Cserepesház, Zuglói Művelődési Ház, 1144 Budapest, Vezér út 28/B.

Ugye Te is

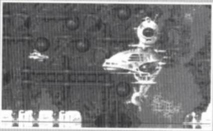
tudod, hogy minden pénteken 16-20 óráig vár Tatán a

GIGABYTE CLUB

a Magyar Zoltán Műelődési Házban!

Disposable Hero

Már nem is tudom, hogy mikor jelent meg utoljára Amigára szép és eredeti lövöldözős játék, ami még a magamfajta kalandjáték rajongót is huzamosabb ideig lekötne. Talán az Agony és a Project-X volt eddig ebben a műfajban a legjobb, ami azért elég furcsa, hiszen ezeket a programokat már jó régen dobták piacra, s azóta egy igazán jó shot'em up játék nem jelent meg. Legalább is idáig nem, ugyanis végre-valahára elkészült a Disposable Hero, a '93-as év egyik legnagyobb akciójátéka.



Az alapfelállás a szokásos: a földet vérszomjas, idegen lények támadták meg, akiket csak egy magányos hős állíthat meg (ezek leszünk mi). Szóval maga a kerettörténet már megint elég bárgyúra sikeredett, de sebaj, a nagyszerű grafika és hang majd kárpótol ezért az apró fogyatékosságért. Gyönyörűen megrajzolt ellenfelek százai fogják majd megkeseríteni életünket, nem is beszélve a pályák végén várakozó, szinte legyőzhetetlen főellenségekről. Természetesen menet közben alaposan feltuningolhatjuk hajónkat a gyárakban, ezek kék kupolás épületek, ahol jónéhány igen brutális fegyverrel szerelhetjük fel magunkat. Talán a legfontosabb egy jó hajtómű beszerzése, ugyanis ettől függ, hogy űrhajónk mennyi fegyvert bír el. A játékban előre haladva újabb és újabb cuccokat fejlesztenek ki tudósaink, sőt, egy idő után átszállhatunk egy másik, lényegesen masszívabb (de sajna lassabb) hajóba. A gyárban baloldalt láthatjuk a rendelkezésünkre álló felszereléseket, köztük a nyilakkal lapozgathatunk. Az infoval leírást kérhetünk, a Use ikonnal pedig felszereltethetjük a dolgot a hajónkra. Az info fölötti kis táblán a piros csík mutatja hajónk maximális teherbírását, a sárga a jelenlegi megterheltséget, a zöld pedig az épp kiválasztott felszerelés súlyát. Magyarán akkor rakhattjuk fel a cuccot a hajóra, ha a sárga és zöld csík összege nem nagyobb a piros csíknál. Hál' istennek a már felvett fegyvereink egy-egy elhalálozás után sem vesznek el, úgyhogy valami minimális esély azért kínálkozik arra, hogy végezni tudjunk a játékkal (nagyjából 1%).





Szó ami szó, a játék készítői nem fogták vissza magukat. Már volt dolgom nem egy nehéz játékkal, de a Disposable Hero tényleg brutális. Alap fegyverzettel túlélési esélyeink a nullával egyenlőek, de még a legjobb felszereléssel sincs egyszerű dolgunk, a minden irányból tüzelő légvédelmi ágyuk, a hullámokban támadó ellenséges űrhajók se perc alatt kiirtják a tapasztaltabb játékosokat is. A vérbeli profiknak a főszörnyekkel fog majd meggyűlni a bajuk, ezek elpusztítása már tényleg embertelenül nehéz feladat.

A FŐELLENSÉGEK

1.pálya: itt még viszonylag egyszerű a dolgunk, mindössze egy jól megtermett lépegetőt kell lenyomnunk. Először a tetején lévő kilövőnyilást lőjjük szét, majd a fejre tüzeljünk.

2.pálya: végső ellenfelünk egy dinoszaurusz-csontváz lesz (te jó ég, már ide is begyűrűzött a dino-mánia?!?). Először csontos barátunk szemét lőjük ki, majd a fején lévő púpot célozzuk. Ez utóbbit egy szarv is védi, tehát nem lesz könnyű dolgunk.

3.pálya: ezen a pályán kaphatjuk meg az új hajót, így aztán a főszörny is elég durva. Először az ágyukat szedjük le, majd a szörny fejére tüzeljünk.

4.pálya: vízalatti pálya, a főellenség nem is lehet más, mint egy furcsa tengeralattjárószerűség. Miután ezt kilőttük, előmászik egy különösen rusnya (és veszélyes) szörny, aminek legyőzéséhez már igazán össze kell szednünk magunkat.

5.pálya: ezen a pályán kissé rendhagyó lesz a főellenség, ugyanis egyetlen feladatunk az lesz, hogy egy szűk csőben repülve lézernyalábokat kerülgessünk. Nem árt, ha eddigre már beszereztünk valamilyen gyorsító szerkentyűt a gyárban, ugyanis lassú hajóval szinte biztos, hogy elvérzünk.

6.pálya: a végső csata. Első ellenfelünk egy jól megtermett robot lesz, aminek különösen kedves tulajdonsága, hogy csak a levegőben lehet megsebezni. Először a testét lőjük, majd a lábait. Ha kirtottuk, végre-valahára jön a főszörny. Ez az aranyos figura baromi gyorsan mozog, rengeteg találatot kibír és persze pokoli pontosan támad. Ha már rajta is túljutottunk, már csak a jól megérdemelt megnyerés megtekintése van hátra. Erről csak annyit, hogy még a legedzettebb játékosok is fájdalmasan fel fognak szisszenni a végén.

Egy szó mint száz, a Disposable Hero egy eszméletlenül jó, ugyanakkor baromi nehéz anyag. A grafika egészen csodálatosra sikerült, a rajzfilmszerűen megrajzolt ellenfelek és a szép háttérgrafika igen kellemes összhatást nyújtanak. A zenére és különböző hangeffektekre szintén nem lehet panasz, a program hangulata pedig egyszerűen fenomenális, a játékos egészen belefeledkezik az idegenek gyilkolászásába.

T.J.

ÉRTÉKELŐ

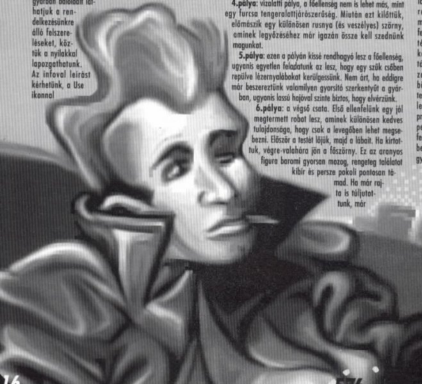
grafika	93%
hang/zene	89%
kezelhetőség	92%
kihívás	90%

ÖSSZHATÁS

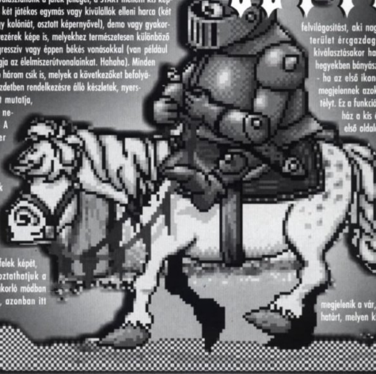
92%

TESZTELVE: *Amiga*

VERZIÓK: *Amiga*



SETTLERS



A Blue Byte programozói ismét valami maradandót alkottak: a Populous-t dolgozták át egy szívmelengető gyönyörűséggé (nem mintha az már nem lett volna magában is csodálatos). Az eredmény a Settlers lett, mely garantáltan a székéhez szegez mindenkit, aki a vonzáskörébe kerül.

A játék elején kell kiválasztanunk a játék jellegét, a START melletti kis képpel. Ez lehet egy vagy két játékos egymás vagy kívülállók elleni harca (két játékos is irányíthat egy kolóniát, osztott képernyővel), demo vagy gyakorlás. Látható még a fővezérek képe is, melyekhez természetesen különböző jellemek tartoznak, agresszív vagy éppen békés vonásokkal (van például olyan, aki viccből elvágja az élelmiszerútvonalainkat. Hahaha). Minden portré mellett található három csík is, melyek a következőket befolyásolják: a kék csík a kezdetben rendelkezésre álló készletek, nyersanyagok mennyiségét mutatja, melyeket tehát nem nekünk kell kitermelni. A zöld sáv a karakter intelligenciáját mutatja, a piros pedig a lakosok potenciálját, tehát a szaporodásuk mértékét. Éles játék esetén lehetőségünk van az egyes paraméterek változtatására is, ki-be kapcsolhatjuk az ellenfelek képét, szükség esetén változtathatjuk a színes csíkokat is. Gyakorló módban erre nincs lehetőség, azonban itt nincs is olyan nehéz dolgunk (bővebben később). A gyakorlás nehézségi szintjét kedvünk szerint változtathatjuk, míg az éles küzdelemét csak a megszerzett jelszavak beadásával. Változtathatjuk a "világok" méretét is, maximum nyolcasig. A furcsa számkombináció a világ domborzatának adatait tartalmazza, melyet szintén változtathatunk - ez mondjuk elég nagy baromság, mert úgysem tudjuk, melyik számsor mit jelent. Esetleg akkor jó, ha elkezdjük a játékot, majd látva a kedvezőtlen felszíni formákat, kilépünk és akkor változtatunk. Azonban egy igazi stratégának erre úgysincs szüksége, mert Ő ugye nem folyamodik ilyen csalásokhoz. Na mindegy. Ennyi adminisztráció után akár el is kezdhetjük a játékot, nem gondoljátok? Nyomjuk is meg gyorsan a Start gombot.

A játéktérben a valódi világnak csak egy kis részletét láthatjuk, melyet az egér jobb gombjának nyomvatartásával, és az egér mozgatásával görgethetünk. A világok egyébként végtelenek, tehát egy irányba haladva egy idő után visszaérünk a kiindulási helyünkre. Az egér jobb gombjának megnyomásával a pointert helyezhetjük át. Az Options pontnál (számítógép ikon) további funkciókat állíthatunk be: két gyors balkatt előhívja az ott építhető épületek listáját (nem kell az első ikont megnyomni), vagy ha mást nem lehet építeni, akkor lerak egy zászlót. Két jobbkattal pedig a térkép hívható elő. Ha a jobb oldalon található kis órák valamelyikére nyomunk, akkor a pointerhez hívhatjuk a képernyőt bizonyos idő elteltével, például megnézni, hogy hogy halad egy raktárunk építése. Van még egy SPÉCI KATT nevű funkciója is az egérnek (jobb nyomvatartása mellett balkatt), különleges feladatokkal.

Lássuk először az alapokat. A játék elején egy kastélyt kell építenünk, mely nem kerül semmibe, fekvése azonban nagyon fontos, hiszen ha például egy hatalmas erdő közepére tesszük, csak jópár órányi játék után juthatunk sík területre, ahová esetleg felhúzhatunk végre egy raktárat. Ezért egy kis tipphalmaz a helyes választáshoz:

-keress sík területeket;

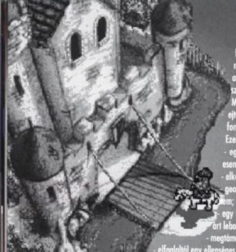
-nem árt, ha van a közelben erdő, valamint néhány nagyobb gránittömb (kőkupac), mivel ezek az építkezés alapanyagai;

- jó, ha sok földalatti kincs (arany, vasérc, szén és gránit) van a területen, mert ezek szükségesek egy hosszú hadjárat megnyeréséhez. Ezek mennyiségéről a geológus ad felvilágosítást, aki nagyságrendileg közli a képernyőnyi terület ércgazdagságát (csak a palota helyének kiválasztásakor használható). Ezek a kincsek csak a hegyekben bányászhatók.

- ha az első ikonon alkalmazol egy SPÉCI KATT-ot, megjelennek azok a területek, ahová építhetsz kastélyt. Ez a funkció később is alkalmazható, ilyenkor a ház a kis épületeket jelzi (az építési listán az első oldalon található házak, malom, stb), a kastély pedig az összes, kis és nagy helyigényű épületet (ide tehát akármit építhetsz). Ahol egy fúrótornyot látsz - csak a hegyekben -, ott csak bánya létesülhet. Természetesen ha valahova építesz egy házat, akkor közvetlen környezetéből eltűnnek az építési lehetőségek. Ha megtaláltad a legjobb helyet kastélyodnak, nyomd meg az első ikont, és megjelenik a vár, mely körül egy póznasor jelzi azt a határt, melyen kívülre nem építhetsz. Ezt a vasfüggönyt a katonai épületekkel tolhatod ki - de erről majd később.

HÁZÉPÍTÉS - Ha már megvan a kastélyod, elkezdhetsz egyéb épületeket is építeni. Itt alkalmazhatod az előbb leírt "épületalaprajz - térképet". Ha kiválasztottál egy helyet és az oda építendő épületet, megjelenik annak első köve - ha nem túl nagy a terep lejtése, vagy kis épületről van szó -, vagy egy kereszt, ami azt jelenti, hogy előbb ki kell egyenlíteni a magasságkülönbséget, csak azután lehet elkezdeni az építkezést. Ha egy épülő vagy kész épületre spéci kattintasz, akkor megláthatod annak lakóját, az ott raktározott alapanyagokat, vagy ha még nincs kész, akkor azt, hogy mi épül ott. Természetesen egy építkezés csak akkor halad, ha építettünk hozzávezető utat.

ÚTÉPÍTÉS - Az alapanyagok, élelmiszerek, ércek szállításához természetesen utak is szükségeltetnek. Ezeket az utakat zászlók között húzhatjuk meg, elágazásokat is csak cölöptől indíthatsz. Ilyenkor hat kis téglalapot látunk a pózna körül. Ezek a terület lejtését jelzik, mely a szállítás sebességére van hatással. A zöld természetesen a sík területet, a piros a meredek emelkedőt/lejtőt jelzi, míg a sárga-piros kocka azt, hogy arra nem lehet új utat vezetni (mert már vezettünk egyet, fa vagy szikla áll az útban, stb). Az UNDO-val egy kis szakaszt vághatunk ki, visszajutva az előző helyre. Érdemes a meredek részeket kikerülni, mert két zászló között a sebesség a LEGMEREDEKEBB szakasztól függ, tehát egy hosszabb, de sík út is lehet sokkal gyorsabb, mint egy rövid szakadék. Ha más és más irányokból közelítünk egy póznához, változhat a lejtés szöge, tehát érdemes ezzel is próbálkozni. Minden zászló közé megy egy teherszállító serpa is, aki zászlótól zászlóig viszi az árut. Utat vízen keresztül is építhetünk, de csak két olyan zászló között, melyek közvetlenül a parton állnak. Van lehetőségünk útbontásra is, ilyenkor mutassunk rá a kivágandó szakaszra (ne a zászlóra), majd válasszuk az alul megjelenő olló ikont egy spéci kattal, mire az eltűnik, ügyeletes szállítószemélyzete pedig hazamegy (ezzel az ikonnal egyébként felégethetünk egy kiválasztott épületet is). Jól gondoljuk meg ezt a lépésünket, mert ha mégis újjáépítjük az utat, emberünk nem fordul vissza, hanem jó messziről indul el egy társa. Ha spéci kattintunk egy zászlón, meglátjuk egyes elágazásainak járhatóságát - a pipa az optimális, az X az akadozó forgalmat jelenti, tehát sok helyre csak ezen az egy úton lehet eljutni (az emberek nem tudnak elmenni egymás mellett, meg kell várniuk, amíg a másik



félreáll), vagy azt, hogy még nincs ott serpa. Hegyekben még egy geológust is hívhatunk egy zászlóhoz, aki feltárja a nyersanyaglelőhelyeket (erről majd a bányászatnál lesz szó).

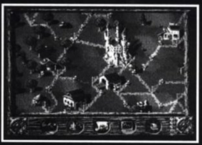
Mielőtt elkezdeném a gyakorlóküldetések tárgyalását, hadd ejtsek pár szót a programban megjelenő üzenetekről, egyes fontos eseményekről ugyanis külön tájékoztat a program. Ezek a következők lehetnek:

- egy lovag elfoglalta őrhelyét egy új "támaszponton". Az esemény következményeiről majd később;
- elkészült egy új raktárépület;
- geológusunk új nyersanyagfajtát tárt fel, amilyet eddig még nem;
- egy bánya nem termel több ércet/szenet/gránitot, ezért nem árt lebontani, hogy ne kelljen a bányászt etetni;
- megtámadtak;
- elfoglaltál egy ellenséges őrtornyot, ezzel új területet szerezve.
- az ellenség megnyitott egy új őrhelyet, ezzel megfosztva téged némi területtől, a rajta levő épületekkel együtt, melyeket azonnal fel is égetett (ha mi foglalunk el egy területet tőle, mi is ezt tesszük);
- a kastélyban tárolt építési alapanyagok mennyisége annyira lecsökkent, hogy el kellett indítani egy vészprogramot, mely abból áll, hogy csak a nyersanyagtermelő épületek építésére ad a raktáros alapanyagot (ezek a kőfejtők, favágókunyhók és a fűrészüzemek).
- az előző veszély elmúlt, az alapanyagszállítás visszaállt a rendes kerékvágásba.

Most lássuk a gyakorlóküldetéseket. Zárójelben leírom azt is, amiről ebben a részben olvashattok. Tehát:

1. KÜLDETÉS (térkép) : területterjesztés. Ennek keretében építenünk kell egy őrkunyhót, egy őrtornyot és egy kastélyt. Az egyes épületeken zászlók is találhatók, melyek a következőket jelentik: a magassága azt, hogy mennyire van feltöltve lovaggal az épület (sorrendben 3, 6 és 12 lovag lehet maximum egy őrhelyen), míg a zászlón megjelenő kereszt a veszélyességét (minél vastagabb a kereszt, annál közelebb vagyunk az ellenséges határhoz). Az őrhelyekre egyébként azonnal elkezdenek aranyat szállítani, mely a katonák morálját növeli. Azonban amíg a tornyokat építik embereink, lássuk a térkép kezelését: a térkének három kijelzési módja van, melyeket az első ikonnal állíthatunk:

- TÁJ (ilyenkor a domborzatot láthatjuk, rajta kis pontok jelzik az épületeket);
- TÁJ + ÉPÜLET (az előzőtől csak abban különbözik, hogy a határokon belüli területeket vibráló foltok jelzik);
- ÉPÜLET (eltűnik a domborzat, csak a foltok maradnak). Az ÉPÜLET módban a balról második ikonnal kirajzoltathatjuk az úthálózatot is, a harmadikkal pedig eltüntethetjük az épületeket jelző kis fehér pontokat. Itt jegyzem meg, hogy ha esetleg nincs kéznél a gyári leírás, akkor sem lesz gond a legtöbb épülettípus azonosítása, mert az egész játék nagyon logikus, élethű. Minden kis épületen van valamilyen, a házigazda tevékenységére utaló jel, például pajzs-, kalapács-, kifli-, aranypénz-, és hurkaalakú cégér az ajtó mellett, vagy egy facsemete, kivágott fa, tégladarab, hajó, halacska a ház előtt. Érdemes a gyakorlójátékokban is kipróbálni egyes nehezen felismerhető objektum funkcióját. Ha a küldetést teljesítettük, megjelenik egy kis üzenet, mi pedig választhatunk, hogy folytatjuk-e a játékot, vagy kilépünk és áttérünk a következő gyakorlatra.



2. KÜLDETÉS: építési alapanyagot kell termelnünk (5 egység deszkát és követ). Ehhez kell építeni egy erdészházat, egy favágókunyhót, egy fűrésztelepet és egy kőfejtőt. Ezek mind könnyen azonosítható kis fakunyhók, a fűrésztelep kivételével, ami egy nagyobb ház, melyből Kelet-Nyugati irányban egy futószalag jön ki. Ehhez a misszióhoz nem árt, ha a kastélyunkat olyan helyre telepítjük, ahol van erdő és jó sok gránitkupac. Helyezzünk egy favágókunyhót az erdő mellé (vigyázzunk, a fákon keresztül nem lehet utat építeni!), egy erdészház társaságában, valamint szintén nem árt, ha szponzoráljuk egy fűrészüzem telepítését, lehetőleg szintén a favágó közelében. Már csak egy, a gránittömbökhöz közeli kővágókunyhó és türelem kell. Lássuk addig, mi fog történni. A favágó kimegy az erdőbe - ha a határ mellett van a kunyhója, akkor át is megy a túloldalra -, levág egy fát, legallyazza, hazacipeli, lerakja, pihen egy kicsit, majd újra nekilát. Az erdőkerülő azonnal telepít egy új fácskát, mely nemsokára kivágható lesz, így folyamatos marad az utánpótlás (egy erdész elég négy-öt favágó ellátásához). Használhatatlan hegyi tájakra, ahol nem találtunk ércet, érdemes kirakni egy erdészt, és nemsokára lesz egy kitermelhető erdőnk. Ha pedig csak favágót ültetünk be egy erdőbe, hamarosan lesz szabad építési területünk. Azonban a kivágott fa még nem építőanyag, deszkává kell fűrészelni előbb. Ha kész van a fűrészüzem, a teherhordók közvetlenül oda viszik a tönkfákat, egyébként elhurcolják a legközelebbi raktárba vagy a kastély-



ba, és onnan hozzák majd vissza. Ez egyébként minden alternatívan felhasználható anyagra igaz, tehát elsődleges a felhasználás, és csak kényszer a raktározás. A kővágóval nincs ennyi baj, az rögtön téglákká alakítja a gránittömböket, amit azonnal lehet vinni egy építkezésre. Ha kész vagyunk a feladattal, mehetünk a következő gyakorlatra.

3. KÜLDETÉS (úthálózat): élelemtermelés (5 egység hal, kenyér és hús). Ehhez kell egy halászkunyhó, egy "búzatermelő" farm jó sok szabad termőfölddel, egy "disznóhizlaló" farm, egy szélmalom, egy pékség és egy vágóhíd. A küldetéshez olyan helyet válasszunk kastélyunknak, ahol van egy - lehetőleg jó nagy - tó, sok sík terület, és nincs hegy - mivel ércekre nem lesz szükség, viszont a hegyekben nem lehet élelmiszert termelni. Mint az valószínűleg kiderült, három módon termelhetünk kaját. Az első a legegyszerűbb, melyhez csak egy tó és egy halász szükségeltetik, lehetőleg minél közelebb a parthoz. Vigyázat! Egy kis tavat hamar kimeríthetünk, ha körbetűzdeljük halászokkal! Azonkívül akkor is gyér kapás lesz, ha a halászok egymás mellett ülnek a parton. Még egy fontos dolog, hogy a halászok soha nem ülnek le lógatni az úton - közerkölcs is van a világon -, tehát ha egy tavat körgyűrűvel veszünk körül, akkor hamarosan megtekinthetjük a "Horgász a pácban" című előadást, mert emberünk bolyongva, villogó szemekkel fog kutatni egy szabad hely után, ahol végre beetethet, és ilyet nem találván hamar megrendül az idegrendszere. A második módszer ennél sokkal hosszabb. Adva van egy búzamező, egy malom es egy pékség. A feladványt nem nehéz megfejteni. A harmadik sokkal izgalmasabb, mert itt már vér is folyik. Az őrletlen búzát felzabáltatjuk a disznókkal. Ha már kezdenek szétrepedni a kis büdösök, a szállítók elvisznek egy hevesek kapálózó példányt a henteshez, aki kolbászokat állít elő belőlük. Ez a sok









kaja majd a bányákba kell, ugyanis a fiúk addig nem dolgoznak a bányában, amíg nem kapnak kaját, inkább fel-alá sasszéznak a fúrótorony előtt. Egyébként nem válogatósak, mindent megesznek. Amíg embereink az építkezéssel ütik el idejüket, lássunk néhány tippet az építkezésről:

- kerüljük a szigorúbb lejtőket, mert nagyon lelassítják a szállítást;
- ne használjuk ki rögtön a zászlók mind a hat elágazását, mert ilyenkor az úthálózat bővítése igen bonyolult lesz;
- embereink mindig megtalálják a gyorsabb, rövidebb utat, így ne habozzunk elterelő utakat építeni. Ha például két zászló között van két párhuzamos út, akkor az egyiknek túlzsúfoltsága esetén a serpák a másikat választják;
- Törekedjünk arra, hogy az összetartozó létesítmények térben is közel legyenek egymáshoz, jó sok úttal. Így nem kell olyan hosszan szállítani a búzát a malomig, hogy az kicsirázzon a zsákban.

4. KÜLDETÉS: bányászat és ércfinomítás. Kell egy arany-, egy vasérc-, egy szén-, egy gránitbánya, egy aranyfinomító és egy "vasfinomító". Rakjunk egy zászlót a hegyekbe (melynek érctartalmáról a kastélyépítés előtt, a geológustól tájékozódhatunk), húzzunk hozzá egy utat, majd hívjunk oda két - három geológust a spéci kattal. Ezalatt rakjuk körül őrbódékkal a hegyet, hogy nagyobb legyen a feltárható terület. Ha egy geológus talál valamit, dob egy hátraszaltót, és megjelenik egy kis tábla a földön. Ez a következő információkat hordozza: a folt színe a talált ásványkincsre utal (piros - vas, sárga - arany, fekete - szén, fehér - gránit), a folt nagysága pedig a mező nagyságára. Ha egy kis jelen nincs semmilyen folt, akkor ott nincs semmi a föld alatt. A bányákat érdemes csak pontosan a jelzésekre építeni, mert lehet, hogy egy centivel odébb már nincs semmi. Ha van elég kajája a bányásznak (ezt a spéci kattal tudhatjuk meg, a hatékonysággal egyetemben. Ha ez utábbbi nullára csökken akkor kapunk egy üzenetet, és lebonthatjuk az immár haszontalan bányát), akkor lesz elég nyersanyag. Ezekat a szállítók leviszik a közben elkészült arany - (aranytallért ábrázoló cégérrel) és a fémfinomítóba (az egyetlen ház, amin nincs semmi jel), ahol tiszta anyagot állítanak elő. Az aranyat az őrhelyekre viszik hangulatjavítás céljából. A fémrudak felhasználásáról a következő részben lesz szó.

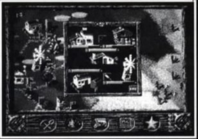
ÉRTÉKELŐ	
grafika	93%
hang/zene	85%
kezelhetőség	90%
kihívás	82%
ÖSSZHATÁS	90%
TESZTELVE: AMIGA	
VERZIÓK: AMIGA, PC	

5. KÜLDETÉS (raktárak, kastély): fegyver - (10 darab), hajó - (5 darab) és szerszámkészítés (10 darab). Kell egy szerszám-, egy fegyver-, egy hajókészítő, egy fémfinomító és néhány raktár. Mindenkinél kelleni fog szén és finomított vas, a hajókészítőnek pedig fa. A fegyverek (kard és pajzs) a katonáknak kellenek, a szerszámok pedig a következőképpen oszlanak meg: területegyengető - ásó; halász - horgászbot; hentes - böllérbárd; farmer - kasza (és cipzár, haha. Csak vicceltem.); favágó - balta; fűrészüzem - fűrész; bányász - csákány; kővágó - csákány; építész - kalapács; hajókészítő - kalapács; geológus - kalapács; vasfinomító - kalapács, fogó; fegyver- és szerszámkovács - kalapács, fűrész. Kiemelt szerepe van a játékban a kastélynak és a raktáraknak. Mindkettő ugyanúgy működik, tehát a megtermelt anyagokat és késztermékeket ide viszik felhasználásig, innen szállítják a rendeltetési helyére, embereink ide térnek vissza. A felhalmozott készleteket spéci kattal nézhetjük meg. A szakemberek listájának végén a kérdőjeles arc azokat jelenti, akiknek még nincs munkájuk, tehát akármik lehetnek. A raktárak nagyon fontosak lehetnek, nem árt melléjük egy komolyabb bástya sem.

6. KÜLDETÉS: támadás, néhány ellenséges őrhely elfoglalása. A játékban ötféle lovagunk lehet, tudásuktól függően. Kiképzést minden őrhelyen és a kastélyban is kaphatnak, de a kastélyban sokkal gyorsabban fejlődnek. Támadás célpontja csak hadászati építmény lehet, mert "házinyúlra nem lövünk". Offenzívát úgy indíthatunk, hogy spéci kattintunk egy ellenséges célon. Ekkor megjelenik egy furcsa képernyő. Az egyes számok azt mutatják, hogy egyes távolságokból hány lovagot tudunk bevetni. Természetesen ha nagyon messziről hívjuk a haderőt (ezt jelzi a csata közben elalvó lovag képe), akkor a harcos olyan fáradt lesz mire odaér, hogy kiesik a kard a kezéből. Természetesen minden létező lovagot nem küldhetsz harcba, néhány otthonmarad védeni az országot. Az eltávozott lovagok helyére azonnal elindul egy másik a legközelebbi raktárból vagy a kastélyból - ha van még fel nem használt haderőnk.

Ezzel az alapoknak a végére értünk, az ezután következő rész már csak finomításokat tartalmaz, ezek nélkül is csodásan el lehet játszani a játékkal.

Gazdaság: balról a harmadik ikonnal megtekinthetjük az élelmiszertermelés és egyes cikkek előállításának menetét (ahogy arról már szó volt). Statisztikákat is nézhetünk egyes cikkek, ércek, eszközök termeléséről. Megnézhetjük azt is, hogy hány ilyen-olyan épület épült már, vagy van épp építés alatt, hogy hány emberünk van már, miből mekkora keszleteink vannak. Ezeket az adatokat (a támadóerővel egyetemben) össze is hasonlíthatjuk ellenfeleinkkel. Megnézheted egyes munkások ellátását is (a mutatók a zöld tartományban állva a jó ellátottságot jelölik), valamint azt is, hogy mennyi munkájuk van (a sárga terület a túl sok munkát jelenti, amivel már nem tudnak megbirkózni). Beállíthatjuk, hogy a képzett vagy a kezdő katonákat küldjük-e a frontra, a határtól bizonyos távolságra milyen minimális védettséget követelünk meg (csak az ezen felüli katonák mennek harcba, tehát ha ez FULL, akkor senkit nem engedünk el harcba). Beállíthatod azt is, hogy például a deszkákat az építkezésre vagy a szerszámkészítőhöz vigyék-e a szállítók.

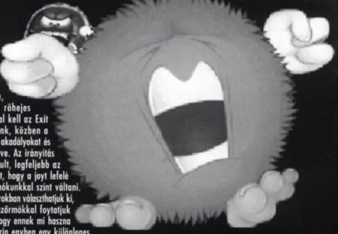


Összességében ez egy nagyon jó játék, a legapróbb grafikákig, animációkig (néhol még az ablakon is be lehet nézni, füstöl a kémény, változatosan kardoznak a katonák) és hanghatásokig (fejszecsattogás) tökéletesen kidolgozott, nagyszerű szórakozás.

Ancy







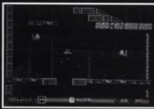
A szőrmókok talán a galaxis legvidámabb lényei, noha tréfáikat és csínytevéseiket más, konzervatívabb fajok elég nehezen tűrik. Így például a Föld bolygó lakói sem ölelték keblükre a hozzájuk küldött szőrmók-kommandót, sőt, a lehető legrövidebb úton kitették a hivatlan vendégek szűrét. A visszatérők aztán beszámoltak tapasztalataikról a Nagytanácsnak, amely úgy döntött: épp itt az ideje,

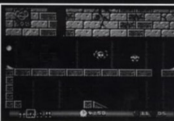
FURY OF THE FURRIES

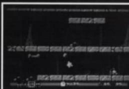
hogy a szőrmókok is kultúrált, komoly néppé váljanak. Nem is tétlenkedtek sokáig, a legnagyobb tudósok nekiálltak és megépítettek egy átváltoztató gépet, ami még a legmegátalkodottabb tréfamesterből is mintapolgárt csinált. Ez persze nem mindenkinek tetszett, különösen egy kis csoport gonosz humorral megáldott szőrmók találta ellenszenvesnek a tervet. Vezérük egy éjszaka beosont a királyi palotába és a gépet átprogramozva veszélyes szörnyekké változtatta követőit. Élükön megtámadta és elfogta a királyt, majd uralkodóvá kiáltotta ki magát. Mostanra csak nagyon kevés igazi szőrmók maradt, legtöbbjüket valami gusztustalan fenevaddá változtatta a hatalomtól megrészegült trónbitorló. A néhány szerencsés túlélő pedig felkerekedett, hogy elégtételt vegyen a zsarnokon és kiszabadítsa a régi királyt.

Huhh, ezzel a bevezetővel, azt hiszem, még a legszívósabb olvasókat is sikerült lefárasztanom. Mentségemre legyen szólva, hogy nem én találtam ki a fenti, finoman szólva debil történetet, egyszerűen ezt mellékelték a játékhoz mint 'háttérnovellát'.

Egyébként maga a játék is meglehetősen komolytalan, lényegében egy röhejes kinézetű szőrmókkal kell az Exit táblát megkeresnünk, közben a különféle természeti akadályokat és szörnyeket kerülgetve. Az irányítás nem valami bonyolult, legfeljebb az érdemel néhány szót, hogy a joyt lefelé húzva tudunk szőrmókunkkal színt váltani. Ilyenkor a bal alsó sarokban választhatjuk ki, hogy milyen színű szőrmókkal foytatjuk kalandozásainkat. Hogy ennek mi haszna van? Nos, minden szín egyben egy különleges tulajdonságot jelent, pl. a sárga szőrmók tűzlabdákat lő, a kék úszik, a piros kieszi maga alól a talajt, a zöld pedig kötelet tud dobálni és azon felmászni. A pálya elején általában nem válogathatunk mind a négy szín között, ilyenkor egy színes csíkon átmenve kapjuk meg az új színt. A pályákon találhatunk még egyéb bonusz-cuccokat és érméket. Ez utóbbiakat igyekezzünk maradék nélkül begyűjteni, ugyanis minden 100 érme után egy életet kapunk.











Maga a játék amúgy, a pályák számát tekintve, elég monumentálisra sikeredett, hiszen a program csak 5 lemezen fért el. Talán éppen ezért folyamodtak a programozók egy ügyességi játékoknál elég szokatlan dologhoz: a játék minden 5. pálya után kimenti az állást, szóval nem kell mindenféle idétlen kódók bepötyögésével tölteni az időt.

Mit mondjak, nem egy nagy játék ez a Fury. Maga a grafika még jó lenne, a hangok is kellemesek, de valahogy nem áll össze az egész. Ugrálunk mindenféle idétlen mütyűrrel, keressük a kijáratot, szedegetjük a bónuszt és marhára nem értjük, hogy mi értelme van az egésznek. Jobb lett volna, ha a programozók a rengeteg pálya megírása helyett inkább a játékon próbáltak volna meg színesíteni valamennyit. Szóval a Fury nem igazán emelkedik ki a hasonszőrű játékok tengeréből, talán éppen az ötletesség és eredetiség hiánya miatt. Elvégre mit ér a szép grafika és hang, ha maga a játék olyan lapos, hogy a szerencsétlen cikkíró 4000 karaktert nem tud összeizzadni a programról? No mindegy, a játék azért nem annyira rossz, sőt, a fiatalabb korosztály tagjai alighanem kellemes délutánokat fognak eltölteni a programmal, de a komolyabb játékok kedvelői inkább tartogassák más játékokra azt az 5 lemezt..

ÉRTÉKELŐ

grafika	65%
hang/zene	60%
kezelhetőség	82%
kihívás	72%

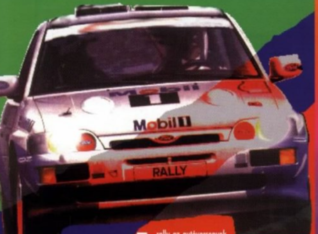
ÖSSZHATÁS 75%

TESZTELVE: Amiga

VERZIÓK: Amiga, PC

T.J.





RAC RALLY

A rally az autóversenyek között a leglátványosabb, legérdekesebb műfajnak számít, hiszen a pályaversenyek egyhangúságát itt az erdei vagy kavicsos utak, havas tájak váltják fel. S ez az egész különösen izgalmassá válik akkor, ha öt szuper autóval a világ legkülönbözőbb útvonalait száguldhatjuk végig. Szóval bukósisakot fel és indulás!

A rajt előtt még érdemes egy kis figyelmet szentelni a következő szakasz térképére és az időjárásra, hiszen ezek alapján kell kiválasztanunk a megfelelő gumit. Menet közben sajnos csak a térkép egy kis részét látjuk, de szerencsére a segédpilóta mindig bemondja, milyen akadály közeleg. Ezekre a beszólásokra érdemes odafigyelni, hiszen nem csak azt tudjuk meg, hogy útszűkület közeledik vagy merre kanyarodik az út, hanem azt is, hogy hanyas sebességben érdemes bemennünk a kanyarba.

Szintén a vezetést segíti a kormánykerék melletti kis lámpa. Ezen zöld szín jelzi, ha túl alacsony a motor fordulatszáma, azaz érdemes egy sebességgel lejjebb váltani. A piros lámpa a magas fordulatszám jele.

Az egyes szakaszokra a program megszabja, hogy mennyi idő alatt kell teljesítenünk. Ha ez nem sikerül, a verseny számunkra véget ér. A szakaszok végén pedig néhány perc pihenőt kapunk, melyet az autó sérüléseinek megjavítására fordíthatunk. Ekkor a képen megjelenik a hibás részek listája, s mindegyik mellett a javításához szükséges idő. Természetesen, ha túl sokáig bütykölünk az autón, az már a következő szakasz idejéből megy el.

Ahogy azt már az autóversenyeknél megszokhattuk, itt is beáálithatunk olyan segítségeket, mint az automata váltó és fék, valamint a törhetetlen autó. További könnyítés, hogy az eső vagy a hó zavaró hatásait az F12 billentyűvel kikapcsolhatjuk.

A program különben nem egy nagy durranás. A grafika még elég jó, de a hangok vérszegények. A motor úgy zörög, mintha egy elemes kisautóban ülnénk, a szövegek pedig rövidségük ellenére is alig érthetőek. Még szerencse, hogy az egészet ki lehet kapcsolni (CTRL F1-F4). Az irányításban nagy segítséget nyújt a másodpilóta és a műszerfal fölött megjelenő műszerekre emlékeztető szörnyűség. S akinek a hibákból még nem volt elég, azoknak egy elborzasztó tulajdonság: a játék kezdetén nem választhatjuk ki, melyik pályán és annak melyik szakaszán akarunk versenyezni. Ha tehát valaki az argentinai tájakra kíváncsi annak előtte végig kell küzdenie magát az azt megelőző 130 szakaszon.





Temesvári Tibor

INDYCAR RACING

A hírek már hónapokkal megelőzték. Az előző változat rajongói jó előre bemelegítették berozsdásodott botkormányaikat, az újságíró pedig kihegyezte összes ceruzáját. A várakozás már szinte elviselhetetlennek tűnt, amikor végre megérkezett. Igen, ő a nagy INDY 500 folytatása. Az új játék az elvárásoknak megfelelően még gyorsabb, szebb, zajosabb, egyszóval szuperebb lett, de ezért fizetni is kellett. A program 12 megabyte-nyi helyen terpeszkedik a merevlemezen és zabálja a memóriát. De hát lassan hozzászokhatunk, hogy az élvezhető játékokhoz minimum 386-os gép kell.





A játék legnagyobb vonzereje számomra a két játékos lehetősége. Két gépet modemen összekötve ugyanis az unalmas gépellenfél helyett egy sokkal jobb és ügyesebb vetélytársat kereshetünk magunknak. Emellett persze lehetőségünk van automata váltóra, fékre, megválaszthatjuk az időjárást, ellenfeleink számát és gyorsaságát, valamint a verseny hosszát.

Az autó irányítása botkormánnyal egyértelmű, a billentyűzeten a következő gombok élnek: balra és jobbra-nyíl - kanyarodás, gyorsítás, CTRL - fék, PageUp - PageDown - sebességváltás, hátramenet. A műszerfalon a sebességet és a fordulatszámot, alatta pedig az üzemanyag mennyiségét és a kerekek hőmérsékletét látjuk. Ezt az F2 gombbal kapcsolhatjuk át a kerékhőmérséklet, illetve az üzemanyagfogyasztás részletesebb adataira. Az egyes körök után a bal felső sarokban egy kis tábla jelenik meg. Ezen olvashatjuk helyezésünket, a hátralévő körök számát, átlagsebességünket az utolsó körön, valamint hátrányunkat az elsővel szemben. Az F1 billentyűvel a verseny állását jeleníthetjük meg.

A verseny részei közötti szünetekben boxunkba vonulhatunk, ahol autónk finombeállítását végezhetjük el. Itt tudjuk feltölteni az üzemanyagtartályt, kereket cserélhetünk, ha már túlságosan elkopott a régi, vagy megváltozott az időjárás, beállíthatjuk a kerekek felfüggesztését és a lengéscsillapítást, a légvezető szárnyakat és az egyes sebességek áttételének arányát. Aki tehát egy kicsit ért az autókhoz az napokig kedvére próbálkozhat, míg megtalálja az egyes pályákhoz legmegfelelőbb beállítást.



PREMIER

DRAGON'S *revenge*











Nem szoktam ilyet csinálni, de ezúttal kivételt teszek: úgy irok ismertetőt egy játékról, hogy még nem próbáltam ki. Ennek az az oka, hogy a TENGEN-nek nem fért bele elküldeni a DRAGON'S FURY folytatásának az előzetesét, csak pár képet küldtek meg egy-két sort. Az első rész viszont kedvenceim közé tartozott, igy nem haboztam: lássa minden flipperszerető MEGADRIVE-os a csodát!

A DF szerintem a létező legjobb flipper játék, de nem csak a MD-ot figyelembe véve. A folytatás ugyan olyanstilusú - az úgynevezett "történetes" flipper, ahol nemcsak a pontszerzés a cél, hanem valami feladat és sztori is van. Ahogy látszik, a forma is hasonló: halálfejek, sárkányok, sötét és nyomasztó háttér. Nagyon jó húzásnak tartom, hogy kijavitották a DF egyik hátrányát, azaz a hátteret a golyó alatt egyszerűbbre rajzolták, igy sok mozgó sprite esetén kevésbé lesz káosz-hatás. A sztorira visszatérve: lengén öltözött fiúkat és (nyam) még lengébben öltözött csajokat kell megmenteni a sárkány fogságából.

Ezúttal nyok bonus pályát kell teljesiteni, hasonló formában, mint a DF-ban. A grafika viszont mégszebb, a hátterek kissé "szürrealista" formában rajzolódtak. Majd meglátjuk...





TIPPEK

S.O.S.

Megigértem, következzen tehát a **MORTAL KOMBAT** kódképernyő: a kezdőképen, amikor a palik arcképei a két oldalon futnak, nyomjunk LE, FEL, BAL, BAL, A, JOBB, LE kombinációt.

-**COOL SPOT**: állitsuk le a játékot és irjuk be: A, B, A, C, B, A, C, A, B, C, A, C.

-**FATAL FURY**: a credit képernyőn nyomjuk a joy-t fel és nyomjunk A+B+C-t. Ahányszor megnyomjuk a 3-as kombinációt, annyi lehetőséget kapunk.

-**BATMAN - REVENGE OF JOKER**: irjuk be a következő kódot: 5257. Ezután 1-1:1100, 1-2:1200, 1-B:1300, 2-1:2100, 2-2:2200, 3-1:3100, 3-2:3200, 3-B:3300, 4-1:4100, 4-2:4200, 4-B: 4300, 5-1: 5100, 5-2:5200, 6-1:6100, 6-2:6200, 6-B:6300, 7-1: 7100, Joker 7200.

-**ECCO THE DOLPHIN**: örökélet: NIHPLODS; levegő: LIFEFISH.

-**GOLDEN AXE**: a kezdőképernyőn nyomjunk JOBBRA-LE-t + START-ot a pályaválasztáshoz.

-**GYNOUG**: az OPTIONS képernyőn tegyük a kurzort a CONTROLS-ra és tartsuk benyomva az A gombot egy ideig a pályaválasztáshoz.

-**LEMMINGS**: SUNSOFT level 25: BWRFB; level 30: CBMFL.

-**LOTUS TURBO CHALLENGE**: örök turbó: SLUGFACE; mindig időben beérni: MANSELL.

-**THE REVENGE OF SHINOBI**: az örök shurikenhez az OPTIONS menüben válasszunk 00-t és hagyjuk ott a kurzort kb. egy percig.

-**ROAD RASH**: B0000 04RD0 11CAF 56C7B

-ROAD RASH 2: 0H4R 550H

-**SONIC 2**: Super Sonic kód: 04, 01, 02, 06.

-**STREETS OF RAGE**: Pályaválasztás: nyomjunk LE-t a kettes irányitón + A + B + C-t együtt és igy lépjünk be az OPTIONS menübe az egyes irányitóval.

-**STREETS OF RAGE 2**: az OPTIONS képernyőn nyomjunk A + B-t a kettes irányitón, közben az egyesen START-ot.

-**BUBSY**: Level 2: CKBGMM; level 3: SCTWMM; level 4: MKBRLN; level 5: LBLNRD; level 6: JMDKRK; level 7: STGRTN; level 8: SBBSHC; level 9: DBKRBB; level 10: MSFCTS; level 11: KMGRBS; level 12: SLJMBG; level 13: TGRTVN; level 14: CCLDSL; level 15: BTCLMB; level 16: STCJHD.

-**JURASSIC PARK**:

GRANT: 0VVUP8DA, 2VVUP8DC, 4VVUP8DE, 6VVUP8DG, 8VVUP8DI, AVVUP8DK, CVVUP8DM.

RAPTOR: G21G0014, I21G0016, K21G0018, M21G001A, O21G001C. Érdekesség még a FREIHEIT kód.

-**MORTAL KOMBAT**: Kano kivégzése: hátra, hátra, A (közel állva).









-**SHINOBI 3**: a sérthetetlenséghez a következő zenéket játsszuk le az OPTIONS menüben a B-gomb segitségével: HE RUNS, JAPONESQUE, SHINOBI WALK, SAKURA, GETUFU.

-**DRAGON'S FURY**: 99 golyó: UFELFO78TL.

-**FLASHBACK**: Normál kódok: FALCON, DATA, MILORD, QUICKEY, BIJOU, BUBBLE, CLIP.

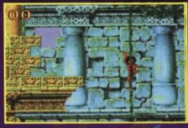
-**JUNGLE STRIKE**: M2-RL6YXVTLZYV, M3-9V6HK39W4HS, M4-XT6DBRV76GG, M5-VNH3TL6HDB6, M6-WSDWSCFYVNV, M7-THCFKV7NLML, M8-7GBTMJYK3XJ, M9-N4SC9WL4SPH.

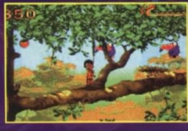
Jungle book



Nem tudom, csak sejtem, hogy miért szedték elő annyi év után a "Dzsungel könyvét". Az egyik tippem, hogy a VIRGIN az ALADDIN sikerét akarja meglovagolni, mondván "ha az elkelt, elmegy ez is". A másik az, hogy a mozikban újra vetíteni fogják a filmet, méghozzá a számítógéppel feljavított grafikájú változatát. Biztos forrásból tudom, hogy új magyar szinkron is készül. A FANTASIA, az ALADDIN, a KIS HABLEÁNY és a SZÉP ÉS A SZÖRNYETEG után tehát következzen az új szupersztár, a DZSUNGEL KÖNYVE. A játék apja az a Dave Perry, akinek már nem egy fazon stuffot köszönhetünk: COOL SPOT, GLOBAL GLADIATORS, MEGALOMANIA. Mondjuk ezúttal igazán nem volt nehéz dolga, hiszen nincs olyan 10-50 éves ember, aki ne gondolna meleg szívvel a rajzfilmre.







A főszereplő ki is lehetne más, mint Maugli, a dzsungel fia, akit a barátságos állatok nevelnek fel. Az a célunk, hogy a filmből ismert helyszíneket bejárjuk, összesen 12-t és teljesítsük a logikai/ügyességi feladatokat. Kalandozhatunk az erdő jól ismert részein, a folyón Balu hasán csónakázva , de rövidesen a majmok, vagyis Lajcsi templomához is eljutunk.

Remélem emlékeztek még az ALADDIN-ra, a fantasztikusan élethű grafikájára és animációjára - nem véletlenül mondtam akkoriban, hogy az az egyik legszebb MEGA-DRIVE anyag. Nos, a JB-ban ugyanolyan gyönyörűen rajzolt hátterek között kell kalandozni. A dzsungel annyira aprólékosan megtervezett, hogy nem láthatunk két ugyanolyan fát vagy templomrészletet. Mindenhol egzotikus növények, állatok és persze olyan tárgyak (szaknyelven mondva: a háttérgrafikát felépítő elemek), melyeken Maugli ugrálni és mászni tud. Minden sprite, de főleg MAUGLI tökéletesen animált. Hősünk ugyanazokkal a mozdulatokkal ugrik, mászik, egyensúlyoz, lengedez, fut, álldogáll, sőt erőlködve tologat, mint amelyeket a régi rajzfilmben láthattunk. A többi szereplő hasonlóképpen jó mozgású, beleértve Ká-t és Lajcsit is! A szinteken több féle gyümölcs (alma, kókuszdió, stb.) található, melyek pontszámunkat hivatottak növelni. Vannak olyanok is, melyek a szokásos extrák, például energia növelők.

Az első pálya maga az erdő. Itt Maugli olyan ellenfelekkel akad össze, mint a majmok és kígyók. Ellenük, de a többi gonosz állattal szemben is banándobálást alkalmazhatunk, de ha megszerezzük a bumerángot, egy ütéssel elbánhatunk velük. Jó fegyver a fúvócső is, melyhez mogyoró a "töltény" A pontos időzítést igénylő ugrások mellett néha a fejünket is használni kell a továbbjutáshoz - köveket kell eltolni az útból, vagy összetekeredett kígyókról kell rugószerűen felpattanni. Lesz itt még kötélhid, megmászandó inda és még egy csomó érdekesség, s mindez azzal a brilliáns animációval megtoldva...

Valahol a dzsungel mélyén áll Lajcsi temploma. Ez még erőszakosabb majmokkal van tele, mint az erdő és ráadásul egy halom más csapda is leselkedik ránk. Frankón mondom, többet kell egyensúlyozni mint egy légtornásznak! Egy idő után már csak azt furcsáltam, hogy miként lehet összeegyeztetni a film aranyos hangulatát a játék ölj-meg-mindent-amimozog felfogásával. Be kell ismerni, hogy az IMPOSSIBLE MISSION óta egy olyan akciójáték sem született, melyben ne kellett volna irtani. Ez mondjuk engem nem zavar, de mostanában egyre többet hallani az erőszak ellen tüntető felbőszült szülőkről...

Sajna a filmre már nem emlékszem tökéletesen, de a játék többi szintjéről még tudok írni. Feljutunk a "Nagy Fára" és találkozunk a barátságos elefántokkal is, akik halálos fazonok voltak - persze itt is azok. Még azt is eltűrik, hogy a kisfiú a hátukon lovagoljon. A folyó szintén veszélyeket rejteget, aligátorokat és piranhákat, és is tovább. Feltűnik még Sír Khán is, de ha elég ügyesek vagyunk, Maugli végül eljut az emberek falujába.

Remélem, hogy mindenkinek megjött az étvágya a játékhoz. Akinek tetszett az 1993-as év nagy sikere, az ALADDIN, az bizti imádni fogja a JUNGLE BOOK-ot is, ami talán 1994 nagy sikere lesz. A rajzfilmszerű animáció biztos meghozza a sikert, de az lenne a legnagyobb durranás, ha a film és a játék egyszerre jelenne meg. A zenékről ugyan még nem szóltam, de mást nem is tudok mondani, csak annyit: a fimben plusz ének is volt, egyébként ugyanaz. Ja, köszi VIRGIN az előzetesért.

Martin

Azt hiszem, eddigi munkásságom legzavarosabb leírása fog következni az alábbiakban. Ennek az az oka, hogy pályafutásom egyik legőrültebb játékát próbálom bemutatni - a SONIC 3-at, mely kizárólag CD verzióban létezik. Ez azt eredményezi, hogy a CD szinte kihasználhatatlan helykapacitása miatt töménytelen grafika van belesűrítve a játékba: sprite-ok, hátterek, a szintek kétszer olyan hosszúak, egy pályán annyi változatosság van, mint a SONIC 2-ben összesen, és természetesen ott van a felülmúlhatatlan CD minőségű zene és hang is. Őszintén megmondom, nem sikerült még végigjutnom a SONIC CD-n, ezért az ismertetőhöz japán és amerikai konzol-lapok cikkeiből is merítettem. Ezért előfordulhat, hogy mondjuk az 5. pálya 2. részében nem csak az van, amiről írtam - én csak örülnék neki, ha minél több tiltakozó levél érkezne (hiszen ez azt jelenti, hogy egyre több hazánkban az MCD tulajdonos).



Eddig minden SEGA masinára átültették már SONIC kalandjait, de az az érdekes, hogy egyik sem egyezik meg a másikkal. Ez amiatt van, mert a programozók igyekeztek a gépek lehetőségeit teljesen kihasználni, mindegyik SONIC epizódot az adott gép tudásához igazítani. A SONIC 2-ben sztárrá vált TAILS gyerek a CD verzióban csak mint mellékszereplő tűnik fel - lehet, hogy éppen egy másik játékban szerepel. Ott van viszont helyette AMY ROSE, a csodálatos sünilány, akit elrabolnak. Namármost: AMY Sonic kedvese lesz előbb-utóbb. Elrablója pedig nem más, mint Dr. ROBOTNIK, az őrült tudós. Nos ROBOTNIK jócskán megtollasodott az előző rész óta, s nem egyszerű gépezetei vannak, hanem házmagas lépegetők, UFO-k és még egy időgép is. Ezzel az időgéppel ide-oda repked, múltat-jelent-jövőt összekavarva. Persze érdekességképpen felbukkannak még ismert arcok, pl. a robot Sonic a második részből, de az új karakterek láttán ki fog esni a szemetek, azt garantálom!



A történet ezúttal nem egy szigeten játszódik, hanem egy egész bolygón. Ez a kis békés világ a föld mellett kering, addig, amíg ROBOTNIK tönkre nem teszi, saját erődjévé alakítja és a földhöz láncolja. Hősünk elindul hát, hogy elégtételt vegyen... nem sejtitek, hogyan fog odajutni? Természetesen a láncon végigfutva!

A játék elején ezt a történetet perceken át élvezhetjük, mégpedig egy olyan rajzfilmszerű introban, amitől tátva marad az ember szája. Aki eddig nem akart MCD-t venni, az biztos, hogy rohanni fog az 576 Shop-ba beszerezni egyet.

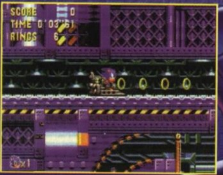
A SONIC CD az Ecco után a második játék, amely a Q-SOUND technika felhasználásával készült. Ez egy olyan rendszer, ahol ha megfelelően helyezzük el a TV-hez kötött sztereo hangszórókat 180 fokban, "körbemenő" hangokat hallunk majd - felemelő érzés! Még mielőtt belefolynék a

SONIC

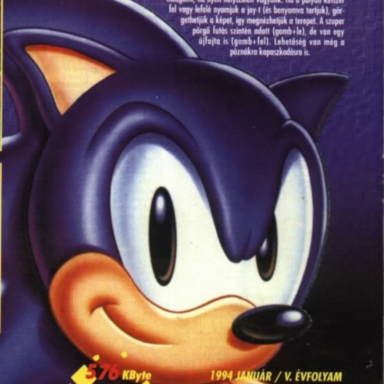
leírásba, elmondom, hogy a SONIC CD egy RAM mentési lehetőséggel megáldott játék. Ha van a CD-hez ilyen kártyánk, ki tudjuk menteni az állásunkat.

Kezdéskor a szokásos felcímet látjuk, természetesen "feltunningolt" formában. Itt eldönthetjük, hogy új játékot akarunk kezdeni (NEW GAME); vagy folytatni akarjuk az elmentett állástól (CONTINUE). Lehetőség van egy TIME ATTACK című versenyre is, ahol zónaválasztás után minél gyorsabban kell végigjutni a szinten. Minden kiütött ellenfélért pontot kapunk, s természetesen a fürgeségünkért is: 30 mp alatti futásért 50 ezer pontot, 45 alattiért 10 ezret s így tovább.

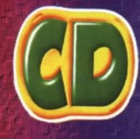
Az irányítás szinte ugyanaz, mint amit eddig megszokhattunk: az A,B,C gombokkal ugrani lehet, vagy a flipperütőket mozgatni, ha ilyen helyszínen vagyunk. Ha a pályán kétszer fel vagy lefelé nyomjuk a joy-t (és benyomva tartjuk), görgethetjük a képet, így megnézhetjük a terepet. A szuper pörgő futás szintén adott (gomb+le), de van egy újfajta is (gomb+fel). Lehetőség van még a póznákra kapaszkodásra is.







Gondolom mindenki kitalálta, hogy a SONIC CD-ben különböző időzónákba is át tudunk kerülni. Összesen 7 szint van, mindegyikben 3 zóna. A zónák további 3 részből állnak, így mindenki rövid fejszámolás után kikalkulálhatja, hogy hány pályán kell átjutni a megnyerésig. A bonus szintekkel, főellenségekkel és a rejtett pályákkal együtt mintegy 70 helyszínre juthatunk el! Ahhoz, hogy SONIC az időben tudjon utazni, össze kell szednie egy pár bonus cuccot (POWER-UPS). Ilyenkor elkezd villogni: ez azt jelenti, hogy lehetőség van az időzóna változtatásra. Aranyos kis útjelző táblák jelennek meg, hogy merre akarunk továbbhaladni. A SEGA programozói elmondták, hogy nem életbevágó minden időzónát végigjárni, mert a múlt megváltoztatása magával vonja a jövő alakulását is. Viszont ugyanúgy, mint a SONIC 1-2-ben, a teljes végigjátszás más és más megnyerést fog eredményezni! Egyébként ez az érdekes időutazásos szisztéma nem egy új keletű dolog, már az első rész óta foglalkoztatja a készítőket. Mindezidáig a cartridge kapacitás limitáltsága miatt nem erőltették a megvalósítását - node itt a CD, amely nem ismer határokat! Természetesen a játék pályái ugyanúgy több szempont szerint játszhatóak végig, mint elődjeik. Még az alapformán sem sokat változtattak, szerintem SONIC egy kissé jobban animált.



A CHAOS EMERALD-ok ebben a részben hiányoznak, helyettük a TIME STONES-ok vették át a főszerepet. Ötven gyűrű begyűjtése után bekerülünk a 'speciális pályára'. Itt mutatkozik meg igazán a MCD tudása, ugyanis olyan lélegzetelállító 3D effekteket láthatunk, mint még soha. Azt hiszem, minden SNES tuljdonos szíve meg fog remegni, ha meglátja milyen sebességgel száguld SONIC a tájon. A feladatunk az, hogy adott idő alatt adott számú UFO-t semmisítsünk meg. Ha ez sikerül, megnyertük a követ! Az UFO-k kiütésük után bonus tárgyakat hagynak hátra: gyorsító cipőt, 10 gyűrűt, plusz 30 másodpercet. Összesen 7 követ kell



megszerezni, mielőtt ROBOTNIK rájuk tenné a kezét!

Mint mondottam az új karakterek nagyon fontos elemei a SONIC CD-nek. A szintek végén általában nem ROBOTNIK-kal kerülünk szembe, hanem az általa irányított figurákkal, egyik fő riválisunk a cyborg SONIC lesz. Elképzelhető, hogy milyen gépesített borzalmakkal üldözi majd tüskéshátú barátunkat Dr. ROBOTNIK.

Érdekességképpen lássuk a pályákat:

PALMTREE PANIC

Ez az a szint, amely legjobban hasonlít a szokásos SONIC hátterekhez. Loop-ok, csavarodó utak, veszett fordulók tarkítják. Láthatatlan padlókat kell megtalálni, kerekeket forgatva vertikális lifteket emelni. Érdemes itt ismerkedni az újdonságokkal. A múltban "jurassic" színtér fogad, a jövőben szennyezett levegő és ég.



COLLISION CHAOS

SONIC flipperlabdává változik, tehát ez egy "flipper" alapokon nyugvó színhely. Egy kicsit SONIC SPINBALL ízű szint, akinek ez tetszik, megveszi a flipper járékot is!

TIDAL TEMPEST

Szintén ismerős környék, a víz alatt. Ügyeljünk, hogy mindig legyen levegőnk.



QUARTZ QUADRANT

Fantasztikusan szép mechanikus barlang pálya, futószalagokkal, melyeknek haladási irányát megváltoztathatjuk. Óvakodjunk a lehulló kövektől.

WACKY WORKBENCH

Elektromosság minden mennyiségben! Minden megrázhat, vigyázzunk az áramütéssel.

STARDUST SPEEDWAY

Ismétcsak ismerős terep, csövek és lejtők, melyeken veszett sebességre kapcsolhatunk. Figyeljünk a kapcsolókra, melyekkel a háttérben vagy az előtérben is utazhatunk.

METALLIC MADNESS

Dr. ROBOTNIK által kreált fém-rémálom. Hegyes karók, pengék, aprítószerkezetek állják utunkat.

Ezután még összekerülünk a doktorral, egy végső, mindent eldöntő összecsapás erejéig. Vagy mégsem végső?!? Ki tudja?

Martin



SEGA

FIFA SOCCER '94

1993 decemberében a sportszerető SEGA-sok nagy százaléka égett lázban, hiszen bármelyik pillanatban várható volt a csodás foci, a FIFA INTERNATIONAL SOCCER megjelenése. Sajnos az 576 Kbyte Shop-ba csak a két ünnep között érkezett meg, de így is gyorsan elkapkodták az első darabokat. Ha csak röviden akarnám jellemezni a játékot azt a pillanatot idézném fel, amikor a bolt dolgozói ordítva küzdöttek egymás ellen, a drukkoló vevők gyűrűjében.

A FIFA az eddig létező legjobb és legkomolyabb focis stuff. Irányítása is ehhez mértem bonyolult:

Kirúgás esetén:

A, B, C - Rúgás

Ha nincs nálunk a laszti:

A - Becsúszásos szerelés/Fejjel továbbítás (a laszti helyzetétől függően).

B - A labdához legközelebb eső játékosnak adja át az irányítást/cselez, ha közel vagyunk az ellenfélhez.

C - Gyorsítás/Lökés

B+C - Vállal lökés/Szerelés

Ha nálunk van a laszti:

Az iránygombbal tudjuk vezetni emberünket és a bogyót.

A (benyomva tartva) - Emelés

A vagy B + iránygomb a futással ellentétes égtáj felé - "Sarkaló rúgás".

B (benyomva) - Passzolás

C (benyomva) - Lövés

B+C - "Egyérintős", azonnali passzolás



A, B vagy C benyomva tartásával lehet az emelésnek, passzolásnak és lövésnek több erőt adni.

Ha a labda a levegőből érkezik:

A, B, C - Fejelés vagy trükkös rugásfajták.

A kapus:

A, B - Kidobja a labdát egy közeli csapattársnak/vagy kirúgja egy távolabbinak.

B - Vetődik a labdára (az irányt meg kell adni).

C - "Irány keret", azaz merre lője/dobja ki a bogyót.

Tizenegyes, szöglet, bedobás:

A, B, C - Rúgás/Dobás

Büntető rúgás:

A vagy C - Lövés

B - Kiválasztja, hogy ki lője a büntetőt.

Szabadrúgás:

A vagy B - Lepasszolás

C - Kapurarúgás

Most, hogy már tisztában vagyunk az irányítás rejtelmeivel elkezdhetjük a tulajdonképpeni játékot. Mint mondottam, a FIFA nagyon élethű, épp ezért bonyolult foci. Számtalan nekünk tetsző körülményt be tudunk állítani a meccsek előtt, de mielőtt ebbe belefolynék bemutatom az ún. "gyors kezdés" módot, ahol a gép által megadott alapbeállítás érvényes:

A GAME SETUP menüben a PLAY MODE opciót állítsuk EXHIBITION módba. A TEAM 1-2 pontban beállíthatjuk a csapatokat, aztán nyomás. A CHOOSE CONTROLLER menüben azt adhatjuk meg, hogy a két csapat közül melyiket akarjuk irányítani - ha installálva van az EA féle 4 játékos adapter, itt 4 irányító képe jelenik meg. START megnyomására indul a meccs (a közvetítőt C-vel lehet továbbléptetni).

Az igényesebbeknek találták ki a GAME CONFIG képernyőt. Itt lehet beállítani a játék körülményeit. Ha a START GAME opciót választjuk, egyből a pénzfeldobáshoz jutunk. A fel/le iránnyal választunk fejt/írást, majd A, B, C-vel dobjuk fel az érmét. Ha nyertünk, eldönthetjük, hogy támadunk vagy védekezünk. Ezután kezdődik a meccs.

Játék közben lehetőség van az akció megállítására a START gombbal. Ekkor újra a CS-t látjuk, kiegészítve az INSTANT REPLAY (visszajátszás) funkcióval. Természetesen még most is lehet változtatni dolgokat (taktika, formáció, stb.)

Érdekes lehetőség a 4 játékos üzemmód. Ilyenkor 2-1, 3-1, 2-2, 4-gép és még sok más felállás közül választhatunk.

Nézzük akkor a GAME SETUP képernyőt:

LANGUAGE - Milyen nyelvűek legyenek a játék kiírásai

EXHIBITION - Egyszeri meccs egy vagy két játékos között adott körülmények között.

TOURNAMENT - Tetszés szerint 1-8 csapatot szerepeltethetünk egy körmérkőzésben, ahol 6 csoport van bennük 4 csapattal. Mindenki játszik egy másikkal és a két legjobb jut tovább a PLAYOFF részbe. A T-nél nincs ott a TEAM 1-2 opció, helyette 1-től 8-ig választhajuk az irányítandó csapatok számát. A mérkőzések után láthatjuk a DIVISION GROUPINGS képernyőt a csoportokkal, csapatokkal és az állásokkal.

PLAYOFFS - Itt átugorjuk a TOURNAMENT kezdő meccseit, és csak a legjobbak ellen megyünk.

LEAGUE - A játék legkomplexebb módja. 1-8 csapat választható és egy teljes bajnokságot kell végigküzdenünk, melyben mind a 48 nemzetközi csapat szerepel. A gép jegyzi az állást, a meccsek folynak, mi pedig attól függően játszunk, ahogy a választott csapatok számától függően sorra kerülünk.

A győztes meccsek után mindig kódszót (PASSWORD) kapunk. A LEAGUE-t és a TOURNAMENT-et a RESTORE opció beállításával tudjuk folytatni.

HALF LENGHT - A félidők hossza

OFF-SIDES - Les ki/bekapcsolása

GAME TYPE - ACTION-ban a játékos mindig azonos erővel és kapura lő, a SIMULATION-ban fáradnak az emberek és mi állítjuk a lövésirányt/erősséget.

GOAL KEEPERS - Automata vagy manuális vezérlésű kapus.

WEATHER - Meleg, nedves, száraz időjárás.

PITCH TYPE - Természetes vagy műfű.

CLOCK-CONTINUOUS - folyamatos időmérés, időhúzás lehetséges, OUT OF PLAY-csak a tényleges játékidőt méri.

FOULS - Szabálytalanságok észlelése

SOUND - Zene, hangok vagy mindkettő szóljon-e a játékban.

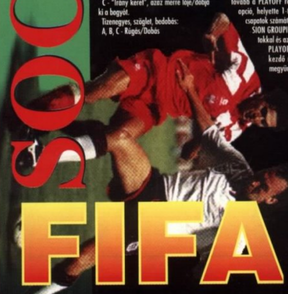
Ezen kívül még egy halom dolgot be lehet állítani, de ezekre helyhiány miatt nem térek ki. Majd legközelebb.... de addig is mindenki próbálja ki az évtized fociját!













SEGA WWF ROYAL RUMBLE

Eddig nem igazán lelkesedtem a pankrációs játékokért, hiszen ebben a cirkuszban nem is az akción van a hangsúly, hanem a körítésen: bevonulás, ováció, a lelkes közönség, egymás stuffolása - ezt pedig sem számítógépen, sem konzolon nem lehet visszaadni. Éppen ezért volt kellemes meglepetés az ACCLAIM újdonsága, melyben az összes jelenlegi szupersztár szerepel, számszerint 12. Lássuk hát a menőket: Bret Hart, Crush, Hulk Hogan, Jim Duggan, Papa Shango, Randy Savage, Razor Ramon, Shawn Michaels, The Model, The Undertaker, The Narcissist és a többi izomkolosszus. Persze ez a játék sem olyan, mintha ott üvöltenénk az aréna mellett, de azért megteszi... Az esztétikai élményt növelendő a figurákról bomba digi képeket láthatunk,



sajátos pózokban, s mindenki megtudhatja kedvence adatait (származás, súly, magasság, speciális mozgás).



A WWF Royal Rumble többek között annyiban különbözik a normál pankrációtól, hogy egyszerre 6 wrestler is lehet a ringben. Az a cél, hogy a játékos legyen az utolsó talponmaradt ember a bunyó végére. Természetesen adott a normál egy-az-egy-elleni meccs is és párban is verekedhetünk.

A normál mozdulatok mellett (ütés, rúgás, dobás) mindenféle speciális mozgást is össze tudunk hozni (A-futás, B-ütés, C-rúgás). Ez rendszerint szereplőként változik, és némelyiket pont olyan nehéz produkálni, mint mondjuk a SF2-ben. Általában a gomb+irány kombinációkkal lehet a speckókat előhozni. Természetesen az egyszerű mozdulatok alatt se pofonokat meg gyanús rúgásokat értsünk, hanem azokat a látványos "kinzásokat", melyeket a TV képernyőjén élvezhetünk - fojtások, gerincropogtatás, földhözcsapás, kézkicsavarás. Ezeket nem én találtam ki, tényleg itt történik előttem a képernyőn. Csúcs például az a dobás, amikor az UNDERTAKER térdei közé szorítja az embert és fejjel a padlóba veri. Tudja a játék Papa Shango "válltörőjét", Razor "pengeélét", és a többi. Természetesen amíg meg nem tanuljuk ezeket a szupi fogásokat, a játék kissé egysíkúnak hat. Ahhoz, hogy megnyerjük a játékot összesen 8 folytatási lehetőségünk van. Az egy játékos módot 10 nehézségi fokozatban gyűrhetjük.



Jellemző a wrestlerekre, hogy nem túl sokáig maradnak a ringben - igen, lehetőség van kihajítani a palikat a linóleumra és ott folytatni a márázkodást. Természetesen nem hiányazik a dobogó mellé készített műanyag szék sem, amelynek azt hiszem mindeki tudja a rendeltetését. Aki elfekszik, annak vége: felmászunk a korlátra, és zuhanórepülésben a fejére... Nameg nekiszaladunk a köteleknek, extra sebességre teszünk szert és elsodorjuk az illetőt - ugye ismerős dolgok ezek.



A Royal Rumble opció adja az új színt a játékban, de annak, aki még nem ismeri tökéletesen a mozgásokat, ez a műfaj kissé káosznak tűnhet. A gép elleni játék csak addig tuti, amíg ki nem ismerjük a taktikáit. Örök élvezetnek marad a két játékos üzemmód, ahol betegre röhöghetjük magunkat - de ez mondjuk nem újdonság, hiszen minden ketten játszható stuff élvezetes.



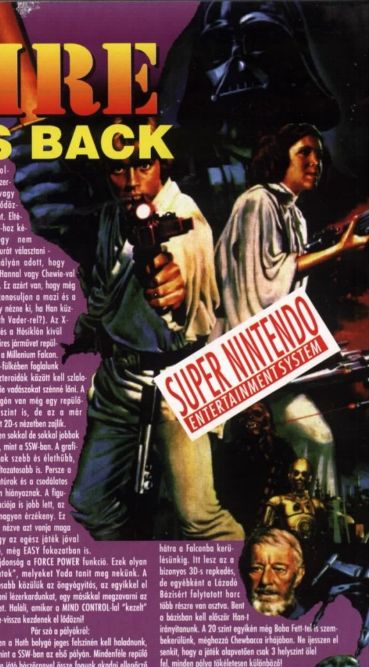
A játékosak grafikája nagyon jó, mindenki tökéletesen felismerhető. Nem csak az arcvonások (szakáll, hosszú hajfürtök) eredetiek, hanem a ruhák és a színek is. Ha ehhez még hozzáveszem, hogy a legtöbben tudják az életben is használt trükköket, tényleg szinte csak jót mondhatok. Még a közönség is jól el van találva, elég sokféle arcot lehet látni. Minden sprite-nak klassz az animációja és elég atmoszférikusak a hanghatások: morajlás, testek puffanása, a vérbeli bunyó hangjai. Érdekes, hogy még a különböző "kinzásoknak" is más a hangjuk.



A WWF ROYAL RUMBLE végül is egy klassz verekedős játék, de mint a legtöbb, ő is csak két játékossal az igazi. Ahhoz képest, hogy a RR csak egy 8 Mbites kártya, igazán okos (a Street Fighter 2 HF 24 Mbites !).

Martin

EMPIRE STRIKES BACK



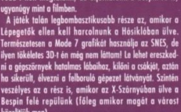


Most kivételesen nem kellett sokat filóznom, hiszen amikor megláttam a JVC/LUCASFILM által küldött előzetest, rögtön eldöntöttem, hogy a SUPER EMPIRE STRIKES BACK lesz a januári SNES rovat főszereplője. Már a SUPER STAR WARS is nagyon tetszett nekem (és ahogy láttam, még sokaknak), egy kis csalás segítségével kb. 5 óra alatt végig is játszottam. Elöljáróban csak annyit, hogy ha a Star Wars grafikája 5 pont, akkor az EMPIRE STRIKES BACK-é 15!

A készítők ezúttal extra gondot fordítottak az esztétikai hatásra és arra, hogy a játékmenet maximálisan kötődjön a filmhez. Célunk itt is az, hogy legyőzzük Darth Vader-t, aki a birodalmi csillagrombolóról irányítja flottáját. A temérdek szint között átvezető képsorok vannak, melyek tovább fokozzák a "mozi" hatást. Luke bőrébe bújva kezdjük a játékot, a Hoth bolygó gyönyörű tájain kell küzdenünk a birodalmiakkal. Később a Dagobah rendszerbe jutunk, ahol Yoda-t kell megtalálni, de eljuthatunk a Bespin-re is, ugyanúgy mint a filmben.

A játék talán legbombasztikusabb része az, amikor a Lépegetők ellen kell harcolnunk a Hósiklóban ülve. Természetesen a Mode 7 grafikát használja az SNES, de ilyen tökéletes 3D-t én még nem láttam! Le lehet ereszkedni a gépszörnyek hatalmas lábaihoz, kilőni a csákját, aztán ha sikerült, élvezni a felboruló gépezet látványát. Szintén veszélyes az a rész is, amikor az X-Szárnyúban ülve a Bespin felé repülünk (főleg amikor magát a várost közelítjük meg).

Fő helyen persze az ESB-ben is az ügyességi-mászkálós-akció rész áll. A film szinte minden negatív szereplőjét lekaszabolhatjuk a lézerkarddal, vagy halomra lődözhetjük őket. Eltérés a SSW-hoz képest, hogy nem tudunk figurát választani - minden pályán adott, hogy Luke-kal, Hannal vagy Chewie-val kell menni. Ez azért van, hogy még jobban azonosuljon a mozi és a játék (hogy nézne ki, ha Han küzdene Darth Vader-rel?). Az X-Szárnyún és a Hósiklón kívül még egy híres járművet repülhetünk, ez a Millenium Falcon. Itt a pilóta-fülkében foglalunk helyet, aszteroidák között kell szlalomozni és Tie vadászokat szénné lőni. A Hoth bolygón van még egy repülő-motoros szint is, de az a már megszokott 2D-s nézetben zajlik.





Az ESB-ben sokkal de sokkal jobbak a hátterek, mint a SSW-ban. A grafika nemcsak szebb és élethűbb, hanem változatosabb is. Persze a tűéles kontúrok és a csodálatos színek sem hiányoznak. A figurák animációja is jobb lett, az irányítás nagyon érzékeny. Ez egészében nézve azt vonja maga után, hogy az egész játék jóval nehezebb, még EASY fokozatban is.

Szintén újdonság a FORCE POWER funkció. Ezek olyan "varázslatok", melyeket Yoda tanít meg nekünk. A leghasznosabb közülük az öngyógyítás, az egyikkel el tudjuk dobni lézerkardunkat, egy másikkal megzavarni az ellenfeleket. Haláli, amikor a MIND CONTROL-lal "kezelt" palik össze-vissza kezdenek el lődözni!

Pár szó a pályákról:

Kezdetben a Hoth bolygó jeges felszínén kell haladnunk, kb. úgy, mint a SSW-ban az első pályán. Mindenféle repülő és kétlábon járó hószörnnyel össze fogunk akadni ellenőrző körútunk során.

A második szint azt a részt mutatja be, ami után a meteorit becsapódik. Luke itt egy Tauntaun nyergébe száll, hogy megvizsgálja az esetet. A táj jóval sziklásabbá válik.

A harmadik szinten Luke nemcsak az ellenfelekkel bajlódik, hanem a csökkenő hőmérséklettel is. Wampa-k minden mennyiségben a jégbarlangokban.



Miután Luke kiszabadul, még több mint 6 szint van hátra a Falconba kerülésünkig. Itt lesz az a bizonyos 3D-s repkedés, de egyébként a Lázadó Bázisért folytatott harc több részre van osztva. Bent a bázisban kell először Han-t irányítanunk. A 20 szint egyikén még Boba Fett-tel is szembekerülünk, méghozzá Chewbacca irhájában. Ne ijesszen el senkit, hogy a játék alapvetően csak 3 helyszínt ölel fel, minden pálya tökéletesen különböző!

A SUPER EMPIRE STRIKES BACK egy igazi 12 megás kártya, egyike a legjobbaknak. Rólam mindenki tudja, hogy nem igazán szoktam éltetni az SNES-t, de ezúttal le a kalappal a játék előtt. Szerintem a 20 pálya és a hozzá tartozó brilliáns grafika plusz játékmenet mindenki kedvencévé fogja emelni a stuffot! Addig is "az Erő legyen veletek!".

Martin

FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP





A 93/12-es számban már olvashattatok egy ismertetőt a Domark újdonságáról, az F1-ről, SEGA MegaDrive-on. Most, hogy megjelent a játék Amiga verziója is, nem hagyhattuk ki, hogy beszámoljunk róla, már azért sem, mert az egyszerű külső, a rövid, 1 lemezes terjedelem remek játékot takar.

Amit már megtudhattatok a játékról: szuper sebesség (amely tovább fokozható a TURBO opció bekapcsolásával), 12 pálya közötti választási lehetőség, osztott pályás üzemmód 2 játékos esetén (a grafika sebessége csak alig észrevehetően lassul még a kétszer annyi mozgatási rutin hatására is), élethű hangeffektek, többféle versenyfajta közötti választási lehetőség (Arcade, Championship) - hogy csak a legfontosabbakat említsem.





Ami még megérdemel néhány szót:

- A kerék és szárnyválasztás fontossága. A szárnyak a lehajtó erőt szabályozzák, amely hatására a versenyautó jobban/kevésbé tapad a földhöz, kellemesebbek lesznek/nem annyira pozitívak a tulajdonságai kanyarbevételkor. A magas (High) szárnyak a kanyargós, lassabb pályákra ajánlatosak, mert itt a tapadás a legfontosabb, a nagy sebesség nem elsőrangú szempont. Az alacsony (Low) szárnyak éppen ellenkezőleg a hosszú egyenesekkel tarkított, sebes pályákon szükségesek.

A kerekek minősége sem hagyandó figyelem nélkül, ugyanis a puha, 'használt' (Soft) gumik sokkal jobban tapadnak a talajhoz, de hamarabb elfáradnak, cserélni kell őket. A kemény (Hard) abroncsok a legnagyobb terhelést is kibírják, de csúszkálnak. Egyszóval, ha rám hallgattok, azt választjátok, amelyiket akarjátok.

- verseny közben a rázósabb és strapásabb pályákon érdemes üzemanyagot tankolni és esetleg kereket cserélni. A depóba behajtva, teljesen lelassítva nyomjuk meg a 'T' gombot, hogy abroncsot cseréljünk, vagy a 'G' gombot, hogy elhasznált üzemanyagunkat pótoljuk.

- végezetül lássuk a 12 féle pálya sajátosságait néhány szóban:

1. Brazília/Interlagos: a két hosszú egyenesével és rázós kanyarjaival az egyik leggyorsabb, de egyben legrázósabb pálya. A depóba feltétlenül álljunk be legalább egyszer, mert sem a gumik, sem az üzemanyag nem bírja a tempót.

2. San Marino/Imola: a görbületei ellenére kifejezetten gyors pálya, komoly fékmunkával és egy alacsonyra állított szárnnyal jó helyezést érhetünk el.

3. Spanyolország/Barcelona: a terep egyenetlenségei miatt nehéz pálya, a kanyarok a semmiből tűnnek elő és könnyen kirepülhetünk, ha nem követjük figyelemmel a kis térképet a bal felső sarokban.



4. Monaco/Monte Carlo: a világ leghíresebb pályája, ami egyben a legnehezebb is. Mivel a város utcáin folyik a küzdelem, ahol házfalak, tengerparti töltések és alagutak váltják egymást, igen nagy összpontosítást igényel a kanyarok bevétele, az állandó gyorsítás/lassítás, és főleg az előzés.

5. Kanada/Montreal: a hosszú egyenesekkel és hirtelen kanyarokkal teletűzdelt pálya meglehetősen igénybe veszi a reflexeinket és a kerekeinket. Ha memorizáljuk a lassítási és gyorsítási pontokat, jó eredményt érhetünk el.

6. Franciaország/Castelet: könnyen 'emészthető', gyors pálya.

7. Nagy-Britannia/Silverstone: a világ leggyorsabb pályájának tartott Silverstone igazi csemege a száguldást kedvelőknek. Persze nemcsak a hatodik sebességbe kell tudni felkapcsolni, hanem az 5 nagyobb kanyarban ügyesen vissza is kell tudni váltani kettesig.

8. Németország/Hockelheim: az erdővel körülvett pályán a nagy sebesség elérése gyerekjáték, de őrizkedjünk a túlzott gyorsításoktól, mert könnyen kirepülhetünk a palánkon túlra. Az alacsony szárnyak használata javasolt.

9. Belgium/Spa: az egyik legkedveltebb pálya, amelyet a folytonos lejtőknek és emelkedőknek köszönhet. Nagyon vigyázzunk a start utáni első tűéles kanyarra, mert a nagy rohanásban könnyen kiperdülhetünk.

10. Olaszország/Monza: a fantasztikusan gyors rajt/cél egyeneséről híres pályán semmi másra ne figyeljünk, csak a cél előtti hatalmas kanyarra; ha ezt jól vesszük, akkor eszméletlen sebességekre tehetünk szert.



11. Portugália/Estoril: a hosszú egyenesek és nagyívű kanyarok remek alkalmat nyújtanak a száguldásra és előzésekre. Ha a kanyarokban támad előzhetnékünk, próbálkozzunk a külső íven elhúzni - biztosan sikerül majd.

12. Ausztrália/Adelaide: az egyik legtrükkösebb pálya, ahol feltétlenül automata váltót válasszunk, ami jó szolgálatot tesz a hosszú egyenesekben, de a kanyargós szakaszokat is könnyedén lebirkózhatjuk segítségével.

.Z.

ÉRTÉKELŐ

grafika	79%
hang/zene	75%
kezelhetőség	88%
kihívás	30%

ÖSSZHATÁS 79%

TESZTELVE: Amiga
VERZIÓK: Amiga

GUNSHIP

Az utóbbi években sorra jelentek meg a jobbnál jobb repülőgépszimulátorok a különböző géptípusokra, melyek között az etalon mindig a legújabb MICROPROSE-játék volt, forradalmi újításaival és grafikáival. Most tekintsünk vissza a szimulációk őskorába, azon belül is az 1988-as évbe. Akkor jelent meg ugyanis a GUNSHIP című program, mely mérföldkő volt a játékok történetében, és a számítógépes repülés szerelmeseinek naptárjában hamarosan pirosbetűs jubileummá vált.

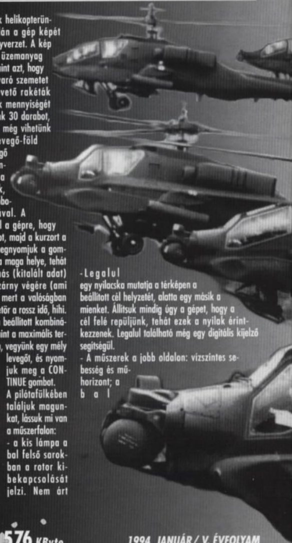
A játék elején a pilóta nevét írhatjuk át a NEW PILOT ponttal, kimenthetünk illetve visszatölthetünk egy játékállást, a CONTINUE pontot választva pedig továbbléphetünk. A következő képernyőn elolvashatjuk nevünket, rangunkat, a beállított bevetés helyét és stílusát (lásd később), a szimuláció valósághűség-szintjét és legvégül a nehézségét. A képernyő tetején a PILOT pontot választva az előző képernyőre léphetünk vissza, a DUTY ponttal pedig a bevetés helyszínét állíthatjuk be öt fokozatosan nehezedő feladat közül. A STYLE ponttal állíthatjuk be azt, hogy missziónk hétköznapi (REGULAR), veszélyes, melyre csak önként jelentkezőket küldenek (VOLUNTEER) vagy kiemelten veszélyes (VOLUNTEER HAZARDOUS) nehézségű legyen-e. A REALITY alatt állíthatjuk be a repülés valósághűségének fokát: a FLYING YOUR HELICOPTER azt állítja, hogy repülés közben a különböző manőverek során vesztünk-e a magasságból és sebességből vagy nem; a LANDING YOUR HELICOPTER a lezuhanás "esethőségét" kapcsolja ki-be (kikapcsolva akár a Hold magasságából lezuhanva is köszszép, jól leszünk); a WEATHER ponttal állíthatjuk be, hogy az időjárás optimális legyen-e vagy számíthatunk-e egy kis frontátvonulásra. Az utolsó ponttal pedig az ellenség felszerelésének modernségét, tehát hatásfokát adhatjuk meg (a 1ST LINE a legkorszerűbb). CONTINUE-val folytatva az eligazítóterembe jutunk. Itt elolvashatjuk a küldetés paramétereit, a jelszót, a küldetés kezdésének időpontját és célját a koordinátákkal együtt, valamint az időjárásjelentést. Megnézhetjük a térképet (itt a fehér jelek a saját, a lilák az ellenséges objektumokat jelölik), a felderítők jelentését (SEE INTEL) az ellenség felszereléséről (várhatóak-e helikopterek, vannak-e radar-, és infravörös vezérlésű fegyvereik), a SICK CALL ponttal pedig visszaléphetünk a küldetéstől - ilyenkor a feletteseink figyelmeztetnek, hogy ha visszalépünk, akkor az előléptetésről lemondhatunk egy időre. Ha azonban minden megfelel, felszerelhetjük helikopterünket. Itt a képernyő bal oldalán a gép képét láthatjuk, rajta a választott fegyverzet. A kép tetején a gépágyúlőszer és az üzemanyag mennyiségét állíthatjuk be, valamint azt, hogy viszünk-e magunkkal radarzavaró szemetet (CHAFF) illetve csalit a hőkövető rakéták eltérítésére (FLARES) - ezeknek mennyiségét nem tudjuk állítani, vagy viszünk 30 darabot, vagy egy szálat sem. Ezenkívül még vihetünk maximum 8 darab Hellfire levegő-föld rakétát, 2 Sidewinder levegő-levegő rakétát, valamint 4 doboz nemirányított rakétát (csak akkor, ha a Hellfire helyére is ilyet teszünk, egyébként csak kettő fér el), dobozonként 7 illetve 19 rakétával. A fegyvereket úgy rakahatjuk fel a gépre, hogy megnyomjuk a képükön a gombot, majd a kurzort a "szárnyakra" visszük, és újra megnyomjuk a gombot. Minden eszköznek megvan a maga helye, tehát nem lehet például egy öttonnás (kitalált adat) Hellfire-csomagot kirakni a szárny végére (ami egyébként a Sidewinder helye), mert a valóságban úgy letörne, mint ahogy engem letör a rossz idő, hihi. A képernyő alján elolvashatjuk a beállított kombinációt, a gép jelenlegi súlyát, valamint a maximális terhelhetőséget. Ha minden rendben, vegyünk egy mély levegőt, és nyomjuk meg a CONTINUE gombot.





A pilótafülkében találjuk magunkat, lássuk mi van a műszerfalon:

- a kis lámpa a bal felső sarokban a rotor ki-bekapcsolását jelzi. Nem árt zuhanás közben bekapcsolva hagyni, mert lassítja a zuhanást.
- Az 'F' jelű " oszlopdiagrammok " az üzemanyagszintet, a 'T' jelű pedig a fordulatszámot jelzi.
- Van egy iránytű is, az üzemanyagszint-mérő alatt.
- Az iránytű melletti, 'R' jelű kijelző azt mutatja, hogy (sorrendben) a jobb motor, a főrotor és a bal motor be van-e kapcsolva.



-Legalul egy nyilacska mutatja a térképen a beállított cél helyzetét, alatta egy másik a mienket. Állítsuk mindig úgy a gépet, hogy a cél felé repüljünk, tehát ezek a nyilak érintkezzenek. Legalul található még egy digitális kijelző segítségül.

- A műszerek a jobb oldalon: vízszintes sebesség és műhorizont; a b a l

oldalon: magasság száz lábban (a számláló az ezer lábakat méri), alatta a függőleges sebesség mérője (emelkedés és süllyedés), jobbra pedig a radar.

- A jobb oldali kis mütyürök fentről lefelé: a legfelső csak cafrang, nem mutat semmit (azaz mindig ugyanazt); alatta a radar-, illetve hőkövető rakétatámadást jelző lámpák, melyek egyben azt is jelzik, ha a zavaróberendezéseink be vannak kapcsolva. Mellettük a CHAFF és FLARES szórását jelző lámpák.
- A képernyő közepén egy többfunkciós képernyő látható. Ennek tetején a TARGET felirat jelenik meg, ha a célzóberendezés befogott egy lehetséges célpontot (ez lehet saját egység is!), és RADIO MSG kiírás, ha rádióüzenetet kaptunk. Alatta látható maga a képernyő, melynek kijelzési módját a SPACE-szel váltogathatjuk. Alapállapotban a térképnek azt a részét mutatja, ahol épp vagyunk, de itt olvashatjuk el a rádióüzeneteket és adhatjuk meg esetleg a jelszót, valamint itt nézhetjük meg a befogott célpontot is, a kijelzett mértékű nagyításban. Fontos, hogy a célpont csak akkor látszik "kinézve az ablakon", ha itt be van kapcsolva a célzókészülék.
- A képernyő alatt látható a fegyverek kijelzője. A felső sorban a Sidewinder, az irányítatlan rakéták és a Hellfire, az alsóban pedig a Chaff, a gépágyúlőszer és a Flares mennyiségét olvashatjuk el.
- A legnagyobb területet maga a "szélvédő" foglalja el. Ennek közepén egy célkereszt segíti a nemirányított rakéták célzását. Ha befogtunk egy célt, megjelenik egy "célnégyszög" is körülötte. Ennek színe a találat valószínűségén múlik, tehát minél nagyobb a találat valószínűsége, annál világosabb. Kivétel a piros szín, ami azt jelzi, hogy a választott fegyverrel ezt a célpontot nem lehet leküzdeni (például Sidewinderrel egy tankot).



- A szélvedő fölött egy betűsor látható, mely a sérüléseket jelzi (ha egy betű zöld, akkor semmi baj, ha sárga, akkor eltalálták de még működik, míg a piros a tropáramenés jellemzője).

A betűk sorban a következőket jelentik: **R**-főrotor; **O**-célzóberendezés; **A**-orrműszerek (nem a szaglószerv!); **G**- gépágyú; **F**-elülső üzemanyagtartály; **W**-jobb szárny; **W**-bal szárny; **E**- jobb motor; **E**-bal motor; **F**-hátsó üzemanyagtank; **A**-zavaróberendezések; **L**-Chaff-szóró berendezés; **L**-Flare-szóró berendezés; **R**-hátsó rotor.

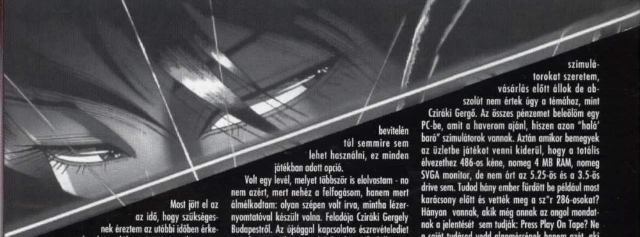
Most pedig lássuk a kezelőbillentyűket: -**F1**: nagy gázadás; -**F2**: kis gázadás; -**F3**: kis gázvisszavétel; -**F4**: nagy gázvisszavétel; -**Vízszintes kurzor**: fordulás jobbra; -**Függőleges kurzor**: fordulás balra; -**Return**: fordulás megállítása; -**Fontjel**: balranézet; -**CLR HOME**: előrenézet; -**INST DEL**: jobbranézet; -**1**: jobb motor be-ki; -**2**: bal motor be-ki; -**3**: rotor be-ki; -**4**: Sidewinder választása; -**5**: nemirányított rakéta választása; -**6**: Hellfire választása; -**7**: gépágyú választása; -**RESTORE**: választott fegyver ledobása; -**9**: Chaff szórása; -**0**: radarzavaró be-ki; **+**: infravörös zavaróberendezés be-ki; **-**: Flare szórása; -**Z**: teljesképernyős térkép ki-be; -**balranyíl**: időgyorsítás a térképen; -**SPACE**: többfunkciós képernyő kijelzési módjának változtatása; -**RUN-STOP**: pause.

Egy küldetés sikeres teljesítése után, hazafelé repülve minden "éles" - tehát nem gyakorló - bevetésen kapunk egy rádióüzenetet, melyben az eligazításkor megadott jelszóra kérnek választ. Ezt mindig üzenjük vissza, mert ellenkező esetben ellenségnek fognak tekinteni és lelőnek, mint egy agyaggalambot. A helyes válaszok a gyári kézikönyvben találhatóak. A játék lehet, hogy már nem felel meg a korszerű elvárásoknak, de akkor is élvezetes, szórakoztató, ráadásul még a nosztalgiánkat is megbirizgálja egy kicsit.

Ancy



WANTED



Most jött el az idő, hogy szükségesnek éreztem az utóbbi időben érkezett leveleim előkeresését - remélem mindenkit kielégítek majd butácska válaszaimmal.

Alapvetően két témát öleltek fel a levelek, melyeket tőletek kaptam. Az egyik a SEGA dolog volt, a másik a MANGA filmekkel kapcsolatos. Mivel minden egyes játékról, ami iránt érdeklődtetek nincs lehetőségem beszélni, a legismertebbekkel foglalkozom. Amint azt észrevehettétek, elkezdtem a MEGADRIVE S.O.S rovatot, melyben trükköket és csalásokat adok meg, amelyek remélem hasznotokra lesz.

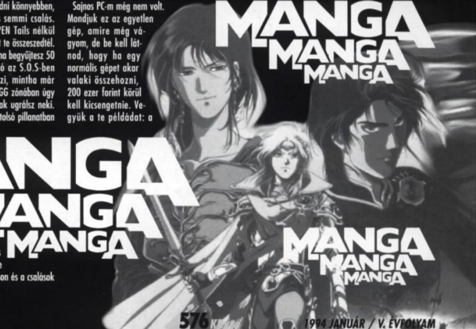
Azoknak, akik hozzám hasonló MANGA őrültek, egy jó hírt tudok mondani: anyagi tartalékaim teljes lepusztításával több mint 20 MANGA filmet vásároltam. Ezzel azt hiszem elég alapanyagot szereztem a rovat jövőbeni megtöltéséhez. Úgy terveztem, hogy minden hónapban 2-3 filmet mutatok be, melyeket már az újság megjelenésének pillanatától kezdve megvásárolhattok az 576 KBYTE SHOP-ban. De siessetek, a nagy falatok gyorsan elkelnek! A bemutatás februártól kezdődik, addig is élvezzétek ezeket a képeket.

Az első levél Gódor Zsolttól jött, aki Mogyoród egyik jeles SONIC-osa lehet. Sajnálom, hogy elszalasztottad azt a pár műsort, de ha az S.O.S rovathoz lapozol, megtalálod a Super Sonic kódot. A másikat, mellyel a pályát tudod tetszés szerint építgetni, a jövő hónapban adom meg. Bocs Zsozsó, de ha most mindent elsütök, februárban üres lesz az az oldal. Azt, hogy az 5. gyémántot hogyan lehet felszedni könnyebben, nem tudom, szerintem erre nincs semmi csalás. Esetleg annyit, hogy MINDENKÉPPEN Tails nélkül menj, mert a kis lökött elveszti, amit te összeszedtél. Ha mind a 7 követ felszedted, és utána begyűjtesz 50 gyűrűt, Super Sonic leszel. Erre jó az S.O.S-ben megadott kód, így a gép úgy veszi, mintha már összeszedted volna őket. A DEATH EGG zónában úgy tudod kiütni a robotot, ha az orrának ugrálsz neki. Állj be a jobb vagy bal oldalra, az utolsó pillanatban (egy fehér célkereszt áll majd rád), mielőtt rádesne a gép, húzz el onnan, és olyankor ugorj rá/neki. A kezére vigyázz! A zenei kódokat a hallgatáson és a csalások bevitelén túl semmire sem lehet használni, ez minden játékban adott opció.

Volt egy levél, melyet többször is elolvastam - no nem azért, mert nehéz a felfogásom, hanem mert álmélkodtam: olyan szépen volt írva, mintha lézernyomtatóval készült volna. Feladója Cziráki Gergely Budapestről. Az újsággal kapcsolatos észrevételediet nem kommentálom, azzal Zolee bátyó foglalkozott. Azt írtad: "Martin! A konzolok játékra jók, de másra NEM! Kíváncsi volnék, mikor tudnál SNES-en Ray-Tracing-et csinálni, vagy találsz-e rá egy igazi szimulátort, mint pl. a Falcon 3.0, vagy akár egy demót tudsz-e írni. Be kell látnod, hogy eléggé elhamarkodott dolog volt így leszólni a számítógépeket." Nos Gergő, nem emlékszem, hogy milyen módon szóltam le azokat a csodás számítógépeket, de azt hiszem nem egy malomban őrlünk. Nekem volt C64-esem, 1984-ben kaptam (azt hiszem, az elsők között voltam) de a mai napig nem tudok rajta demót írni. Ennek az az oka, hogy engem a játékok érdekelnek és nem az, hogy egyszerre hány fillezett vektorkockát tudok pergetni a borderen. Ha átnézed az újságot, észre fogod venni, hogy kizárólag játékokkal foglalkozik. Én a dolgot úgy értettem, hogy a konzolok játékra jobbak! Később aztán volt Amigám is, amit addig a napig élveztem, amíg meg nem láttam a MEGADRIVE-ot. Gondolom abban egyet értesz, hogy a két gép kb. egy kategória. Próbáld ki egyszer, hogy milyen érzés, ha beteszel egy játékot a konzolba és az az idegtépő töltögetés helyett egyből elindul. Azt is éld át, amikor a kedvenc játékod a 124. pálya után GURU MEDITATION üzenettel kedveskedik neked. Mert amióta konzolozom, ez az eset velem nem fordult elő.

Sajnos PC-m még nem volt. Mondjuk ez az egyetlen gép, amire még vágyom, de be kell látnod, hogy ha egy normális gépet akar valaki összehozni, 200 ezer forint körül kell kicsengetnie. Vegyük a te példádat: a szimulátorokat szeretem, vásárlás előtt állok de abszolút nem értek úgy a témához, mint Cziráki Gergő. Az összes pénzemet beleölöm egy PC-be, amit a haverom ajánl, hiszen azon "halál' baró" szimulátorok vannak. Aztán amikor bemegyek az üzletbe játékot venni kiderül, hogy a totális élvezethez 486-os kéne, nomeg 4 MB RAM, nomeg SVGA monitor, de nem árt az 5.25-ös és a 3.5-ös drive sem. Tudod hány ember fürdött be például most karácsony előtt és vették meg a sz*r 286-osokat? Hányan vannak, akik még annak az angol mondatnak a jelentését sem tudják: Press Play On Tape? Ne a saját tudásod vedd alapmércének hanem azét, aki annyit tud az egészről: "megfogom a 'távirányítót' aszt lövök". Aztán: kérlek, mutass nekem PC-re vérbeli akciójátékokat. Én eléggé ismerem az 576 SHOP kínálatát, plusz a cégek újdonságait, de ki merem állítani, hogy a PC-s játékok 80 százaléka szimulátor, angol nyelvű kalandjáték vagy stratégiai stuff. Próbáld már meg bemagyarázni egy átlagos 8-13 éves magyar gyerkőcnek, hogy pl. a V FOR VICTORY jó játék ám, csak érteni kell hozzá. Játssz a STREET FIGHTER 2 PC-s verziójával, utána a MEGADRIVE-val, 6 gombos joystick-kal. Egyet fogsz velem érteni! Szerintem, aki jót és szórakoztatót akar játszani és esze van, az konzolt vesz. Hidd el, buták az emberek - számítógépet vesznek (C64, Amiga), de csak játszani akarnak vele. Később meg folyik a nyáluk ha SUPER NINTENDO-t látnak. Szerintem aki programozni akar, vagy rajzolni, mint Te, annak meg úgysem kell ecsetelni a számítógép előnyeit. A konzol csak játékra való!

Másik témád a MANGA volt - amennyi mínusz pontot kaptál tőlem a leveled első felére, annyi pluszt a másodikra. A GAL FORCE-szal semmi bajom, csak egy kicsit bárgyú. Látnád csak a FIST OF THE NORTH STAR véres bunyóit vagy a WICKED CITY ügynökeinek harcát a "Sötét Oldal" embereivel! Sajnos az erotikus MANGA-val nincs mit tenni: a 20 filmem közül 18-ban



benne van az a jelent, amikor a főhős ránehezedik a hősnőre (emlékezz, ez alól a Gall Force sem kivétel). Be kell látni, a MANGA nem gyerekeknek készül!

Nem értem, miért nem értetted az AKIRA-t. Leveled alapján nagyon intelligens srácnak gondollak, szerintem az angol tudásoddal lehet baj, mert a szinkron tuti, hogy nevetséges lehetett. Bevallom, én már 8-szor láttam a filmet, de csak a 3. után vettem 100 %-osan a sztorit. Több MANGA filmet kellene nézned, meg kell szokni a stilusukat (a legtöbbet csak nézve nehéz teljesen felfogni).

Kérésedet egyelőre nem tudom teljesiteni (mint kitalálhattad, én vagyok a MANGA-ért a ludas). Megigérem, ahogy lesz időm, összeszedek neked egy pár illusztrációt. Ezek általában a filmek hírdetéseiből vannak, vagy az angol MANGA MANIA újságból. Addig is élvezd az újabb képeket, vagy gyűjts pénzt és gyere be az 576 Shop-ba filmet venni. Ott el is dumálhatunk a témáról. A legszőrösebb embert keresd.

Nem rövid levelet írt Horn Zoltán. Alfától omegáig mindenről beszélt benne, ezért csak az érdekes részeket emelem ki. "Mit ad isten, épp neked fizettem (az 576 Shop-ban), és mondhatom kellemes meglepetés volt, hogy végre nem olyan képet vágsz mint 1.5 kg citrom". Hát Gabi, mér' vágnék olyan képet, mikor pont TE fizetsz le engem. Olyat csak akkor szoktam, amikor a stúdió 8000 wattos lámpája a szemembe világít, izzad a..., szóval mindenem és már tizedszer mondom el az aznapi kérdést. "Amikor bent voltam, épp egy pasi érdeklődött a Megadrive után, és majd' szörnyet halt amikor meghallotta a játékok árát. Ha tudná hogy a Váci utcában 12.500 a Street Fighter". Köszi a reklámot, tényleg mi vagyunk a legolcsóbbak az országban! "Mindig is vágyam volt, hogy találkozhassak és barátja lehessek a NAGY MARTINNAK. Aztán egyszer a Shop-ban látok egy surranós, borostás, bőrdzsekis vagányt, akinek valaki azt kiáltja MARTIN. Hát rendesen meglepődtem". Annyira sajnálom, hogy elrontottam a benned alkotott képet. Eredetileg jólfésült voltam, selyeminges és olasz cipős fehér zoknival, de mostanság kezdek emberesedni. A lábacskámon nem "surranó" volt, hanem 7 lyukas GETTA' GRIP bakancs, de mindegy, és nem borostát láttál, hanem kecskeszakállt (vagy éppen akkor volt körszakállam?). Felül bőrmellény lehetett, nem dzseki, de ez már tényleg nem számít. Gabyka, köszi a jókivánságokat, imádlak amiért megszeretted a konzolokat, irjá' máskor is, majd válaszolok ha a Zolle Ödön ad helyet nekem... (*Kikérem magamnak az Ödönt, aláírás Zolee Ubul.*)

Rózsavölgyi Zoli egy csomó játékról kérdezett. Kérlek, gyere be egyszer a boltba valamelyik délután, hozd be a TINY TOON kazit és majd megszemlélem a problémát (vagy valaki aki nálam jobban vágja a témát). A DESERT STRIKE-ban már nem emlékszem miként vittem végig azt a pályát, de úgy emlékszem vártam a pilótára, hogy visszajöjjön. Ha tényleg minden fuelt felszedtél, valami baj lehet a játékstilusoddal, ugyanis az első pályán marha sok van belőlük (biztos, hogy a sátrak és házak alól is felszedted őket?).

Kőnig Zoli Komlóról azt kérdezi, hogy mi a különbség a MD és a MD II között. Nos Zotya, semmi lényeges. A MD II kisebb, hiányzik róla a fülhallgató hangerő szabályzó. Más az antenna kimenete, pontosabban nem szabvány RF zsinórja van, hanem egy speckó (gondolom észlelted), melyen van egy kis doboz, ami antenna jellé alakitja a video jelet. A MD-on ehhez két külön bemenet van (A/V és RF). A belső felépités tök ugyanaz. A magyar nyelvű utasitásban az a mondat egy baromság (biztosan értett hozzá aki irta) - kazettát kivenni CSAK KIKAPCSOLT ÁLLAPOTBAN SZABAD!

Kozma Peti egy csomó kódot küldött Miskolcról, amit nagyon köszi, majd közlöm.

Volt még egy levél, Kormóczy Ivánė, de erre már nem tudok válaszoni, mert ez a dög Zolee kicsavarja... a... kezemből... a... klaviatúrát... hát hagyá'... má'..., tudom, hogy.... betelt... az... oldal... Méghogy én mohó vagyok????

Martin



A★C★E★S OVER EUROPE



Kísérletező, és állandó megújulásra törekvő kedvünknek köszönhetően, az 576 KByte történetében eleddig szokatlan formában fogunk bemutatni egy vadonatúj repülőgép-szimulátor programot. Miközben a címadó programról beszélgetünk, törlesztjük egy régi adósságunkat is, és ejtünk néhány szót a nagy elődről, az ACES OF THE PACIFIC (AOTP)-ről is.

Zolee: Hogyan maradhatott ki az újságból eddig az Aces Of The Pacific?

Sz.JVC: Erről a programról annak idején torlódás miatt nem írtunk, - egy róla szóló cikk ott kallódik valahol az 576 szerkesztőségében-, holott az egyik legjobb szimulátor PC-re. Csak idő kérdése volt, mikor "fújjuk le róla port".

Zolee: Valóban fújni kellett?

Sz.JVC: A "magamét", hogy a cikk megjelenjen, igen, de ha a porra gondolsz, nem! Nálam megjelenése óta dobogós helyen állt. A Chuck Yeager's Air Combat mellett eddig ez jelentette számomra a gondtalan kikapcsolódást, az "öröm repülést". Mindig is méltánytalannak tartottam "agyonhallgatását", szerencsére jött az AOE, és ennek apropóján most erről is ejthetünk szót.

Zolee: A két programban mikor, és hol játszódnak az események?

Sz.JVC.: Az AOTP-ben: az USA második világháborúba való belépését jelentő Pearl Harbor-i támadástól kezdődően repülhetünk japán, vagy amerikai oldalon a haditengerészet, a partvédelem, vagy a légierő gépein a "Csendes-óceán Ászaival". Az AOE-ban ugyanebben az időszakban húzhatunk kondenzcsíkot amerikai, angol, vagy német oldalon Nyugat-Európa egére.

Zolee: Repülhető géptípusok?

Sz.JVC.: AOTP: Mindkét oldalon 10-10 típusba van lehetőségünk beszállni. Minden gépnek más a műszerfala, sőt a motorok hangja is különböző, a régebbi gépek "szelepes" darálása fokozatosan javul fel az újabb gépek lágy "duruzsolásáig". A programban egyébként összesen 34 féle igényesen megrajzolt repülőgéppel és ugyanennyi hajóval találkozhatunk.



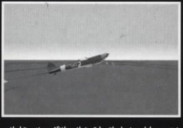


AOE: Nemzetenként valamivel kevesebb a géptípus (5-6), amerikai oldalon ismerősként köszönnek vissza az elődprogram gépei (így a természetes!). Német oldalon is a kor jellegzetességeit találjuk, (bár kezdetben hiányérzetem volt a Stuka "kifelejtése" miatt). A gépek reptulajdonsága közötti különbségek érzékeltetésére a programozók észrevehetően több gondot fordítottak! A MAIN MENU: VIEW VEHICLES pontjában mindkét program gépeit egytől-egyig megnézhetjük, körbecsodálhatjuk.

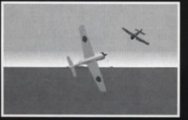
Zolee: Dicsérted a hangot és a grafikát. Rendelkezik-e esetleg egyéb extrákkal is a két program?

Sz.JVC.: Igen! A FLY SINGLE MISSION menüben mindenki, a számára legmegfelelőbb küldetések között válogathat. (Az AOTP-ben nekem például a bombázók fedezete "Escort Bombers" tetszett a legjobban...) Választhatsz magadnak egy konkrét feladatot, majd hátra van annak eldöntése, hogy melyik fegyvernem, melyik gépén, milyen ellenfelek ellen akarsz küzdeni. A különböző változtatások nemcsak azt fogják eredményezni, hogy pl. a jobbról támadó Zero helyett ezután Nate jön, hanem azt is, hogy nem ott, nem akkor, és nem abból az irányból támad. Az ügyes kombinációs lehetőségek szinte megunhatatlanná teszik ezt a játékot. Az AOE-ban kevesebb a beavatkozási lehetőség, a programozók viszont kárpótolnak ezért az átgondoltabb, összetettebb, sőt megkockáztatom: nehezített küldetésekkel.

Más. Én nagyon kedvelem azokat a szimulátorokat, ahol egyszerre több gép is tevékenykedik a légtérben. Régóta gyanítom, hogy ettől tudnak a viszonylag szürkébb programok is hónapokig kedvencekké válni, ellentétben a különböző frászkarikáktól csillogó (vakító!) programokkal, amelyek a második



próbakör után a "fiók mélyére" kerülnek, és valahogy ott is felejtődnek... Nos itt aztán tényleg gondoskodtak minden földi jóról, mivel előfordul, hogy 10-12 gép is kerülgeti egymást, közben a hajók légelhárítása is dolgozik, körülöttünk füstpamacsok, zuhanó gépek csóvái tarkítják az eget. A nap irányába repülve az "kisüti a szemünk", felhő alá bukva a képernyő árnyékos lesz, lesötétül. Felhőben külső környezetünk fátyolossá, ködössé válik. Nagyobb terheléseknél, (az AOTP-nél) ahogy kell, úgy megy el szürkébe, vagy vörösbe látásunk. Az AOE-ban a negatív, és a pozitív terhelés is fekete vakságot okoz. Ez egy kompromisszum eredménye, aminek következtében a vörös fátyol-látást a pilóta sebesülésének érzékeltetésére tartották fenn. A Realism Panel-en többek között a motor melegedés, és fegyverzet meghi-





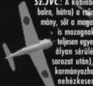






básodás is állítható. A "megrepült" küldetést ki tudjuk menteni lemezre, majd onnan betöltve visszanézni azt. A mozizás alatt szabadon kapcsolgathatjuk a külső nézeteket, sokszor így izgalmasabbnak tűnnek az események, mint a "felvétel" ideje alatt. A Carreer Menü-ből kapott feladatokat nagyon jónak tartom, "az élet iskolája".

Zolee: Találkoztál-e valami olyannal, ami más programban eddig még nem volt?



Sz.JVC.: A kabinból kinézve (jobbra, balra, hátra) a csűrőlapok, az oldalkormány, sőt a magassági kormány lapjai is mozognak, ennek ábrázolása teljesen egyedi, újszerű. Előfordult olyan sérülésem (egy bekapott sorozat után), amikor a gép még kormányozható volt, de lelustult, nehézkesen lomhává vált. Kinéztem, hogy látok-e lyukakat, vagy egyáltalán bármit is a szárnyakon. Képzeld, laffogtak a csűrőlapok! Ezt kétszer is ellenőriznem kellett, mert nem akartam hinni a szememnek! Kötelékben repülve a szomszéd gépek zaja is áthallatszik, a bombázók erős motorhangja MELLÜNKBEN DÜBÖRÖG! Az AOE-ban a Me-262 támadására a sugárhajtómű süvítése figyelmeztet, bizonyos helyzetekben ettől akaratod ellenére is borsódzik a hátad.



Zolee: Ezek szerint képes rá, hogy "elvarázsolja" az embert?

Sz.JVC.: Nagyon is! Egyszer az AOTP-ben bombázó köteléket vezettem egy távoli kis szigeten lévő japán reptér ellen. Kíváncsiságból nem használtam az "A" gyorsító billentyűt, valós időben akartam végigrepülni a feladatot. A térképre átkapcsolgatva "navigáltam" és láttam, hogy amennyiben jó irányba megyünk most balról, legközelebb jobbról kell feltűnnie szigetcsoportoknak. Hát tudod, nem biztos, hogy a valóságban jobban örültem volna, amikor a várt irányból előtűnedeztek az apró zöld pontocskák, már csak azért is, mert egy idő után azon kaptam magam, hogy nagyon aggódom a gyorsan fogyó üzemanyag mennyisége miatt, illetve azt latolgatom, mennyi esélyem lenne egy éhes cápával szemben. Egy kevésbé jó programba biztosan nem tudtam volna ennyire belefeledkezni! Egy másik példa a belefeledkezésre: miközben az AOTP-vel játszottam, nem vettem észre, hogy a felettünk lévő lakás kigyulladt, azt hittem az ellenség füstjét érzem. A nyakamba csöpögő oltóvíz térített csak észhez. (NA JÓ, EZT VICCNEK SZÁNTAM!)





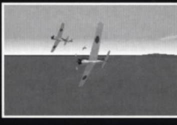




Zolee: Az Aces Over Europe az előd program átirata, vagy egy teljesen új programról van inkább szó?



Sz.JVC.: Első látásra csalóka volt a hasonlatosság. A menük alatti képek változtak ugyan, de félő volt, hogy csupán ennyi lesz az újdonság! (Más programnál élhettünk már át hasonló traumát... Ez a programozó gárda viszont nem AZ az "egy kutyáról több bőrt lehúzó" csapat!) Attól függetlenül, hogy a menük felépítése, műszerfalak elrendezése a már jól bevált séma szerint megy (kár is lett volna ezen változtatni!), és ezáltal az AOE külsőségekben nagyon hasonlít az elődhöz, történtek nagyon lényeges, és megintcsak EGYEDIEN ÚJSZERŰ változtatások is: a gépek átesés, sérülések után hajlamosak a DUGÓHÚZÓba esésre, melyből csak a "nagykönyvben megírt" mozdulatsorral lehet kikeveredni! (A pörgés irányával ellentétes oldalon LÉPJ BELE a lábkormányba, majd a pörgés megszűnte után, a botot hasra húzva bűvöld a magasságmérőt, és fohászkodj a jószerencsédhez, nehogy éppen most hagyjon el.) Ha CSAK ennyivel tudna többet az elődnél (és más programoknál), már elismerést érde-melne, de úgy látszik ennél többre is pályáztak az alkotók...



A csúcssebesség körüli értéken, átesés előtt, ellenséges tűz hatására, mélyrepülésben, azaz összefoglalva: a különböző légörvények hatására RÁZza magát, (Shake-el) a gép!

Megváltozott a térképfunkció is, a célpontra bökve a légi felderítés fényképeit (az elsődleges-, és másodlagos célpontok megjelölve) is megnézhetjük.

Kérdésedre válaszolva tehát azt mondhatom, az előd program jóval fejlettebb, (a repülés realisztikájához közelebb kapaszkodott) változatáról van szó.

Zolee: Végül egy személyes jellegű kérdés: Úgy tűnt nekem, mintha jobban vonzódnál ezekhez a régi gépekhez, mint a mai gépcsodákhoz ?!

Sz.JVC.: A valóságban ennek éppen az ellenkezője az igaz. Mindig is a modern (vezérlésüket tekintve a számítógépes játékokhoz közelítő) vadászrepülőgépek érdekeltek jobban. Ha most egy kicsit pátosszal beszéltem róluk, az csakis ennek a két remek programnak köszönhető. Arról, hogy pl. az F-15 III-at, vagy a Falcon 3.0-t nem tudtam hasonló módon a szívembe zárni, (pedig nagyon iparkodtam!) úgy érzem nem én tehetek.

Zolee: Köszönöm a beszélgetést.

Sz.JVC.: Szívesen máskor is!

A beszélgetést lejegyezte: Széchenyi János

A program billentyűzet kiosztása:

F10: Preference Panel • Alt+ R: Realism Panel • Alt+ J: Joystick On - Off • Alt+ S: Sound On - Off • Alt+ M: Music On - Off • Alt+ D: Mouse On - Off • P: Pause • Esc: End Mission (Exit) • Alt+ X: Exit to DOS

Belső nézetek:

F1: előre • F2: hátra • F3: balra • F4: jobbra • F5: felfelé előre

Külső nézetek:

F1: szemből • F2: hátulról • F3: balról • F4: jobbról • F5: lefelé • [: zoom+ •]: zoom- • +,- ill. 1-9 : motor fordulat • <,>: lábkormány • /: középre állítja a lábkormányt • Spc: tűz • Bckspc: bomba, torpedó vetés • R: rakéta indítógomb (ha van) • G: gépágyú választás • U: beragadt gépágyú "kiakasztó" • B: féklap • W: kerékfék • D: külső üzemanyagtartály leoldó • F: fékszárny • L: futók • M: térkép • A: autopilot (idő gyorsító) • S: rádió • Ctrl+B: ugrás a gépből









ÉRTÉKELŐ

grafika	85%
hang/zene	82%
kezelhetőség	88%
kihívás	75%

ÖSSZHATÁS

84%

TESZTELVE: *PC*

VERZIÓK: *PC*

Észbontó

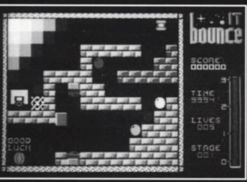
A mai C64-es logikai játékok sajátosságai közé tartozik, hogy az alkotók nem nagy súlyt fektetnek az új ötletek kitalálására, inkább a régi ideákat fejlesztik tovább. Ennek vannak előnyei és hátrányai is: előnye, hogy nem kell sokáig törniük a fejüket, amíg kiötlik az alap-



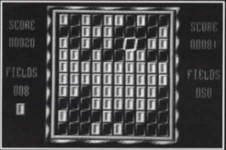
történetet, így több program készülhet adott idő alatt (ennek örülünk mi, felhasználók). A hátránya pedig pont az előnyében rejlik: az egy kaptafára készülő játékoktól az embernek lassan hányingere lesz, és elég egy pillantást vetnie a képernyőre és máris 2-3 hasonló játék címe ugrik be neki.

Ebből a bevezetőből már kitalálhattátok, hogy nem rajongok a lelőtt poénokért, főleg a játékok terén. Ezért enyhe undort éreztem, amikor egy százszor lerágott csont került a kezem ügyébe, **Memory** címmel. Az még rendben van, hogy silány a grafika, mert ez nem előfelteltétel ennél a stílusnál, még az is oké, hogy semmi pluszt nem vittek a játékba, na de hogy mindezzel örökre elvegyék az ember kedvét az egyébként haláli szórakoztató játéktól, az már mindennek a teteje. Akkor inkább ne is vágjanak bele játékkészítésbe.

Példát vehetnének az előző program kiagyalói a **Bounce It** című program készítőiről, akik egy kivételesen jól eltalált játékot hoztak össze. Erre a stuffra nem illik a bevezetőben említett 'egy kaptafára készült' jelző. Korunk nagy őrülete, a kosárlabdázás betört a logikai (!) játékok házatájára is. A játékban az lesz a feladatunk, hogy egy kosárlasztit végigvezessünk a peremekkel, kiszögellésekkel teli pályákon, közben minél több ajándékbogyót felszedve, majd a palánkon lévő kosárba juttassuk. Természetesen semmilyen mozgó, sugárzó, áramot kibocsájtó vagy hegyes tárgyhoz nem érhet a labda, mert azonnal kipukkad. Akinek ez még mindig nem elég, azoknak találták ki a labdapattogtatást, amit 3 másodpercenként meg kell tennünk (fire), egyébként ugyancsak kiduranás lesz a dologból. Ez az első 8-10 pályán még nem jelent gondot, de a későbbi szinteken annyi az ellenfél, hogy még a labda pattogtatására is figyelni nem lesz a legegyszerűbb feladat. Gyakran eshetünk mohóságunk áldozatául, ha egy bogyókkal teli csőbe betévedünk, mert ott nem tudunk pattogtatni, és mire kiérnénk a cső másik végén, letelik a három másodperc (pukk!). Igazi remekmű tehát a játék, felüdülés volt vele játszani - főleg az előző szörnyszülötthöz képest.

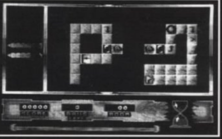


Ismét vissza kell kanyarodnom a bevezetőben említett ötlettelenséghez, ugyanis megjelent egy **Fields of Dawn** nevű program, amely szintén a 'vissza a gyökerekhez' stílus megtestesítője. A logikai programok szerelmesei (ha vannak egyáltalán még ilyenek. Ugye vagytok egypáran?), szóval a gondolkodtató feladatokat kedvelők biztosan ismerik azt a játékot, amely egy 10X10-es pályán folyik, felváltva helyezhetünk le köveket szorosan a már letettek mellé, és az a cél, hogy két kövünkkel közrefogjunk átlósan vagy egyenes vonalban az ellenfél kövei közül jópárat (lehetőleg minél többet). Ilyenkor ezek színe átváltozik a mi köveink színére és az ellenfelünk következik. Az győz, akinek az utolsó kocka elfoglalása után több köve van fenn a táblán. Természetesen korai az örömünk, ha azt hisszük, hogy 30-40 köves vezetésnél már biztos, hogy mi nyerünk. Nem! Ebben a játékban pont az a tuti, hogy az utolsó lépéssel is tarolhatunk 10-20 követ,

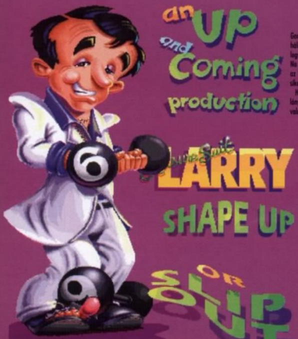


mire megváltozik a játék állása - a mi javunkra. Törekedjünk arra, hogy a széleket és a sarkokat bevegyük, mert azok nehezen, vagy egyáltalán nem vehetők el tőlünk, de mi simán rabolhatunk a segítségükkel.

A nevében alig, stílusában azonban az előző játéktól homlokegyenest különböző program látott napvilágot **Fields of Hades** címmel a közelmúltban. Nem szokásom az ujjongás, de most ismét ezt



kell tennem; eredetiség felsőfokon jellemzi az anyagot. Olyannyira eredeti, hogy alig lehet néhány szóban leírni a lényeget, de azért megpróbálom. Egy labirintus útvesztőiben és szakadékain kell végigvezetnünk egy golyóbist, méghozzá meghatározott számú és hosszúságú mozgatással. Ezeket a bal oldali ikontábla mutatja, a játéktér pedig a jobb oldalon található. Természetesen, hogy a dolog nem legyen olyan egyszerű, akadályok, segítő futószalagok, teleportok és irányjelzők népesítik be a terepet. Ügyelni kell minden mozdulatunkra, hiszen a pályák csak egyféle módszerrel oldhatók meg. Nem lehet felcserélni egy 3 kockás majd egy 4 kockás lépést egy 4, majd 3 kockás lépéssel, még akkor sem, ha az összegük látszólag ugyanannyi, ha a teleport a 3. kockán található. Mondanom sem kell talán, hogy az idő is szűkre szabott, tehát nem piskóta egy pálya megoldása sem már a harmadik szinttől sem.



Leisure Suite LARRY 6

Gondolom, senkinek se kell bemutatni a nagyorrú, nagyfejű, kopaszodó nőcsábászt, aki utánozhatatlan stílusával és poénjaival hálózza be a szebbik nem korántsem ártatlan képviselőit. Mint mindig, most is sikerül kiválasztania a legdögösebb, legvagányabb, legszexisebb, legforróbb vérű csajszikat. És amikor már kellően felajzották - a legmagasabb hőfokon - mindig közbejön valami... Na nem Larry hibájából, ő igazán legény a talpán, hanem a sors "kegyetlen" tréfái miatt. Ez a Larry 6-ra felettébb érvényes, hisz az "elfogyasztandó" nőmennyiség maximális. Ennyi pipi között még sosem kellet lavírozni a Királlyal, s hogy a nyolcból hánynak sikerül (khmmm) megmutatnia a bélyeggyűjteményét, azt egyelőre fedje sűrű homály.

Hogyan is kezdődött az egész? Larry éppen Miami-Beachen vadított fehér nejlonzakójában a szerény, 60-as bicepszű, bodis lányok és fiúk között. Miáta kirúgták a tengerparton lesi a lányokat, amint éppen erősítenek... persze csak tisztes távolból, nehogy valami baleset folytán őt is bevonják az edzésbe. Épp kedvenc szórakozásának hódol, amikor bekúszik az elmaradhatatlan limo, s egy tévériporter kiált a parti fiúknak: egy igazán férfias férfit keres! Csődülnek barátaink, Larryt se szó, se beszéd átlépik, s tülekednek a kocsi körül. És mi lenne a szerep? A Paripák című TV-showhoz keresnek szereplőket. A srácok jobbnak látják, ha nem jelentkeznek egy ilyen kvízre, még a végén leszerepelnének... Fiúk el, reflektor Larryre, halk zene, hatásszünet: igen! Megfelelünk mi is, ha már nem akadt jobb! Limo el, következő helyszín a forgatás. Larryn kívül még egy hímnemű szereplő van és három nő. Larry leül, reflektorfény, paripák nyihognak, taps, kérdések - a kvíz annyira unalmas, hogy a programozók is megunják: egyszercsak benyúl egy kéz, és továbbpörgeti az eseményeket egy távirányítóval. A vége: eredményhirdetés. Paripák, taps; az első helyezett 2 hetes nyaralást nyert a Bahamákra, full extrákkal. (Ezek nem mi vagyunk). A második díj (vajon ki is nyerhette): 1 hét a híres-hírhedt gyógyüdülőben, Casa Lotta-n; ingyen limo biztosítva. Reflektor ki, függöny le, a kép vált: Larry egy trabantszerű "limo"-ban zötykölődik a gyógyfürdő felé, és már be is léptünk a hallba, előttünk a recepció.

Álljunk meg egy szóra! Még kéne írni azért valamit a kezelésről is. Csak használjuk a sablonszöveget: "a kezelésben meglepően újat produkált a Sierra. A Save menü, automatikus mentés, stb Windows-szerűen kapott helyet a képernyő tetején, az ikonok lekerültek a képernyő aljára. Ők maradtak a régiek, felesleges szót vesztegetni rájuk (akinek nem sikerül a zippzár jelentésére fényt deríteni, az jobb, ha vár még néhány évet). Itt lent találjuk a pontjaink számát is, mely maximum 1000-ig mehet fel." Állj, ennyi elég! Folytatásra felkészülni, csapó, indul!

A képernyőn egyetlen szembetűnő jelenség: a recepciósnő. Vegyük célba, és árasszuk el kérdéseinkkel. Megkapjuk szobánk kulcsát, és megtudjuk, hogy vágyai netovábbja az, hogy Dr. Swinebutt zsírleszívó gépénél dolgozhasson, amely elromlott. Egyelőre hagyjuk magára, legjobb, ha gyorsan fel is megyünk a szobánkba (félemelet, jobbra). A csúnya sárga ajtó mögé szállásoltak el, nyissuk ki a kulccsal, majd mustráljuk végig a szobát: egy remek masszírozóágy, amit akár ki is próbálhatunk, a vázában egy szál rózsa, ami jobb helyen lesz nálunk, ezen kívül egy rakat papír az asztalon, amit unalmunkban elolvasgathatunk, illetve az elmaradhatatlan telefon és a panoráma. Nézzünk be a fürdőszobába, ahol Larry konstatálja hogy barna a víz. Üljünk a távrecsegő mellé, hívjuk a gondnokot (75), s panaszoljuk el, hogy nincs se WC-papírunk, se szappanunk, se semmink. A Casa Lotta üdülőben az a szokás, hogy egy kocsit tolnak az ember szobája elé, s majd arról kell felszedni a szükséges cuccainkat. Nézzünk ki az ajtó elé, ahová már meg is érkezett a szerviz-kocsi, és mi felszerelhetjük magunkat minden földi jóval. Ne feledjük megnézni a kocsi jobb és bal oldalát, majd elraktározni a következő dolgokat: törülköző, szappan, krém, fogselyem, rongy, WC-papír, WC-ülőke. Másszunk vissza szobánkba, s mindenképpen nézzük meg a kis reklámcetlit a csomagküldő szolgálattól, majd tárcsázzuk a 75-öt, mire megígérik, hogy estére egy kis ajándékot kerítenek a párnánk alá. Ha már telefon közelben vagyunk, jelentsük be a szerviznél (76), hogy elromlott a csapunk. Járjunk egyet a folyosón, s mire visszatérünk egy vikingfejű szerelő ügyködik a csap alatt. Egy óvatlan pillanatban emeljük el az övéről a reszelőt és a csavarkulcsot, majd irány Harány!







De gyerekek, hol maradnak az elmaradhatatlan NŐK? A lényegről egészen meg is feledkeztem... no ezt a hiány sürgősen pótolni kell! Ugorjunk le a medencéhez, ahol a nyugágyon néhány egészen szemrevaló példány heverészik, de számunkra mindegyik csak álom... Vegyük szemügyre közelebbről a gumikarikát a vízen, és emeljük le róla a napszemüvegtokot, majd bontogassuk ki egész addig, amíg egy szemüvegtörlőhöz jutunk. Ne riadjunk el a legvadabb ötletektől se: készítsünk a fogselyemből és a szemüvegtörlőből egy fürdőgatyát (made by Larry). Kapjuk fel a földről az úszógumit, és nézzünk át az aerobic terembe, ahol a szupercsinos bombázó csajszik ropnak. Álljunk fel az üres szivacsra, mire Larry bátyánk megpróbálja utánozni a többieket... Szegény feje, kész leégés, mindent öt ütemmel később csinál. Végre valahára véget ér a torna, s Larry hullafáradtan szóbaállhat a tornásznővel. Beszéljünk meg gyorsan egy randevút, melybe bele is egyezik, s a találka helyéül a szaunát jelöli meg, de megkér, hogy hozzunk magunkkal valakit. Rendben! Mielőtt végleg elbúcsúznánk a hölgytől, fogjuk meg a trikójára akasztott ID kártyát, mire Larry benyögi, hogy az bizony hozzáragadt a kezéhez, s így 1) vagy le kell vágni a kezét 2) vagy odaadja a leányzó a kártyát. Hál' istennek sikerül rádumálni a 2. variációra, s mienk a kártya. Nézzünk be a body-building terembe, és beszélgessünk el a rendkívül attraktív Thunderbirddel. Fura bogara lehet a csajnak, de egy bilincsért cserébe mindent megtesz... Sétáljunk át az iszapfürdőbe, ahol egy teljesen meztelen hölggyel állhatunk le társalogni, egyedüli probléma, hogy tetőtől talpig tele van iszappal. Őneki néhány elemre fáj a foga... ugye sejtitek mihez kellene? Ha már erre járunk, szedjük le a lépcsőről a virágokat, és a csavarkulcs segítségével fordítsuk el a női zuhanyzóba. Caplassunk be a férfitusolóba, ahol szemfülesebb játékosainknak rögveset feltűnik a fura színű csempe! Igen, pont a női zuhany van a másik oldalon és a csempe tényleg laza... A látvány után Larryre igazán ráfér egy kis tisztálkodás, felüdülés. Az öltözőben nyissuk ki az üres kabint, öltözzünk át, s vegyünk igénybe mindent, amit lehet a szaunától a zuhanyig. Így felfrissülve minden könyebben megy! Nézzünk le a bárba, ahol a gyönyörű Burgundy énekel.











Rúgjuk ki az erősítő zsinórját, mire megszakítják a műsort, s mi elbeszélgethetünk a szépséggel. Őneki egy kis alcholic drink-re fáj a foga, amit itt, Casa Lottában nem lehet beszerezni... Na de minek vagyunk itt mi? Vegyünk fel egy ingyen gyufát a pultról, majd nézzünk be a konyhába. Az itt álldigáló kocsi kerekében lévő levegővel fújjuk fel az uszógumink at, vegyük fel a zsirosbödönt, s a jégkádból emeljünk ki egy narancsot.

Még egy nénit kutathatunk fel, a szépségfarmost: a sminkelőben egy tipikus hölggyel ismerkedhetünk meg: imádja az ékszereket, a szép, új ruhákat és mindent, ami drága és hamar meg lehet unni. Ő egy ruhát kér cserébe tőlünk a szolgálataiért. A földről kapjuk fel a hosszabbitát, és szedjük (harapjuk) le a végét, hogy a drótjai szétálljanak. Másszunk ki az üdülő elé, ahol egy marcona portás állja utunkat. Most, hogy a kamera a női zuhanyzát mutatja, meredt szemekkel bámulja a monitort, és észre sem veszi, amikor elemeljük a karperecét. Keressük fel a fürdő kerítéssel lezárt végét, és az ID kártyával nyissuk ki a kaput. A barakkokban folyik az italozás, nézés, egyszóval minden ami jó és ártalmas. Vegyünk magunkhoz néhány üveg sört, majd menjünk vissza az üdülő területére, és várjunk a kerités előtt addig, amig erre nem jár az üdülő gyors szállitókocsija. A vezetője leszáll, hogy megtartsa 10 perces cigiszünetét, de bánatosan konstatálja, hogy kifogyott a gyufából. Adjuk oda a miénket, amiért nagyon hálás, majd átmegy a kerítés másik felére káros szenvedélyének hódolni. Gyorsan nézzünk a ko-csija alá, s babráljuk meg a motort a csavarkulccsal, és amikor a vezető visszatér, Larry ártatlan arccal fogadja őt, sőt segitségét is felajánlja a javitásnál. Kérjük el az elemlámpát a fickótól, mutassuk meg, hol a hiba, majd a rövid idő alatt, amig nálunk van a lámpa, nyissuk ki, és tulajdonitsunk el az elemeket belőle. Adjuk vissza az elemlámpát, majd kaján mosollyal az arcunkon vonuljunk vissza a hotelbe. Már tényleg itt az ideje, hogy felszedjünk valami pipit. Ha nem tettük volna meg eddig, akkor most csórjuk el a recepciónál az elvesztett kulcsot a dobozból, és irány a medence. Hozzunk úszógatyát, kérjük el az ugrótorony kulcsát a felügyelőtől, és másszunk fel a toronyba. Odafent gyorsan készitsünk a torony kulcsáról egy negativot a szappanba, s a recepciónál talált kulcsot reszeljük ki a reszelővel erre a formára. Egy ugrás a mélybe, kulcs vissza az őrnek, és máris mehetünk úszkálni a medencébe úszóguminkkal egyetemben. Lavirozzunk az úszó bárpulthoz, s úszógumink - ami fókára emlékeztet - farkának meglengetésével hivjuk elő a pincérlányt a viz alól.





"I'm ready, baby! I hope you brought a condom."





Mutasssuk meg a talált kulcsot, mire azonosit bennünket Sir Thomassal, akinek a szobaszámára a múlt hétről emlékszik, s elfogadja rendeléseinket. Larry nagy gavalléran rendel két italt. Egyet magának, a másikat a mellette ülő hölgynek, kinek szó szerint uborka van a lába között... No, ennyire ne legyünk perverzek! De ami igaz az igaz: fura egy úszógumija van a néninek. Egy nagy uborka! Ha már így alakultak a dolgok, szólitsuk le, mire elpanaszolja, hogy egy nap csak tizszer kaphatja meg az ugrótorony kulcsát, és ez elrontja az egész napját. Vajon mi másért másoltuk volna le azt a frányo kulcsot? Adjuk oda neki, és máris csodálhatjuk első hóditásunk kápsorait Casa Lottán...



Találka éjjel. Larry és a hölgy együtt mennek fel az ugrótorony legtetejére, a felhők fölé. Ahogy az illik, Larry maga elé engedi Sharont - ez a becsületes neve - a lépcsőn, s mászás közben majd elájul a látványtól... Fent aztán beindulnak a dolgok: lépjünk Larry-vel akcióba, s masszirozó tudományunknak köszönhetőn teljesen felajzzuk a nőt. A lány valami entellektüell lehet, örömében néhány bölcs szót suttog a fülünkbe, de kis idő múlva boldogsága olyan fokra ér, hogy nem birja tovább... ugrania kell! Most! Rögtön! Extázisában véletlenül meglöki Larryt, aki a több ezer méteres magasságból egy frenetikusat zuhan... Leirni nem lehet, ezt látni kell!





Következő áldozatunk legyen Thunderbird. Mielőtt átadnánk neki álmai bilincsét, vegyük fel a masszirozógépről a pántot, és aztán lépjünk akcióba. A bilincsnek rettenetesen megörül, meghagyja, hogy elmegy zuhanyozni, aztán majd keressük fel a szobájában. Ilyenkor szoktak a nők örökre eltűnni - de vele nem így áll a helyzet. Keressük meg a szobáját, lépjünk be, s a szó szoros értelmében állati élvezetekben lesz részünk! Csak mi jöhetünk össze egy szado-mazochistával... Miután eleget játszottunk neki kutyát a szobában, s kipihentük az éjszaka fáradalmait, örömmel konstatáljuk, hogy a nyakörv nálunk maradt egy hatalmas gyémánttal egyetemben. Szedjük le róla a gyémántot, majd induljunk felkutatni az iszapfürdős hölgyet: az elemeket elhoztuk, jöhet a jutalom! Az az ötlete támad, hogy menjünk be a szoláriumba majd az akupunktúrás szobába, majd ott elhalmoz élvezetekkel. Előbb nyissuk ki az akupunkurás szoba ajtaját, amelynek ravasz elektromos zára van. Dugjuk a konnektorba a hosszabitónkat, és a drótokkal tegyük tönkre az elektromos zárat. Bent aztán lesz nemulass! Ránk köti a kis elektródákat, majd állitgatja a gépet: már maxon áll a feszültség, de semmi... Aha, nincs bedugva a konnektorba! Barátnőnk felkapja a dugaszt, és benyomja a gépezetbe - a sok ezer volt egyszerre árad szét Larry testében. A földöntúli sikoly kiugraszt egy nénit a szoláriumból, s ha megfigyeljük, egy igazgyöngyöt veszit el. A keserves kinok után, reggel frissen és fitten keressük







meg a gyöngyöt, majd irány a bár! Szakítsuk meg a műsort a már említett módszerrel, s Burgundynak adjuk át szíve vágyát: a sört. Nem mindennapi, ahogy a nedűt vedeli, de, hogy még böffent is hozzá... igazán nőies. Miután bevedelte a söreit, újabb adag után sápítozik: hozzunk neki még egy rekesszel a barakkok mögül, mire teljesen berúg, s rávehetjük egy találkára este a szaunában (most bánhatjuk, hogy avval a hülye aerobic-tanárral is ide beszéltük meg a randit. Bár ki tudja, két nővel egyszerre még úgyse voltunk). Miután Burgundy levonul a színpadról, menjünk a függönyök mögé, és emeljük el a ruháját. Irány a sminkszoba, s büszkélkedjünk el ottani barátnőnknek az új ruhával. Minden rendben! Este a tengerparton! Wow! Most talán nem valami "defektes" csajjal lesz dolgunk, mint eddig! Ugorjunk fel a szobánkba, s vegyük fel a párnánkról az ajándékot : egy eredeti, átlátszó, no-name gumimaci. Kamera a tengerparton, halk zene, sóhajok, csókra csók, minden a rendes kerékvágásban! Már a gumit kéri... NEEEEM! Mit kellett megélnie szegény Larrynek... egy transzvesztita.











A reggeli félórás szájöblítés után irány az öltöző és a szauna: bent már vár ránk az elragadó Burgundy. Minden jól indul, s talán most kárpótol a sors eddigi kudarcainkért. Megérkezik az aerobic-os csaj is. Larry a kezét dörzsölgeti, s kósza ábrándokat kerget. Beszélgetnek, eleinte hármasban, majd Larryt elkezdik le se sz**ni, majd megkérik, öntse le egy kicsit a forró hamut, túl meleg van. Larry koma addig ügyeskedik, hogy ráborítja az egész vödör vizet a parázsra, mire iszonyatos gőz keletkezik... A gőz elül és sehol senki!





Pech pech után. De nem adjuk fel! Menjünk el a szaunába az ottfelejtett ezüstgyűrűért, nézzünk le a partra az ottfelejtett pezsgőért, és kaparjuk ki a homokból a petróleumlámpát. Már nem maradt sok potenciális partner a hotelben, kivéve kettőt. Keressük fel először is a görög nőt (aki valami iszonyatosan buta), s adjuk oda neki a virágot: nagyon megörül, s hajlandó beavatni masszírozógépének titkaiba.... bár ne tette volna! Egy ép porcikánk se maradt a művelet után, de egy virággal gazdagabbak lettünk. Keressük meg Dr. Swinebutt zsírleszívó gépezetét, s javítsuk meg: a hengert kenjük be zsírral, a lyukas csövet tekerjük be a műanyag pánttal, majd a szűrőről szedjük le a házát a csavarkulccsal, a mocskos szűrőt vigyük el kimosni a konyhába, szereljük vissza és a csavarokat se felejtsük el visszatekerni. Indítsuk be a gépet: működik! Nincs más hátra, mint felkeresni utolsó potenciális kuncsaftunkat, a recepciósnőt, aki arról álmodik már évek óta, hogy lefogyassza magát. De hát minek? A pult mögül egy szupercsinos bombázónak tűnik, vagy mégsem? Miután kijön a szolgálati ajtón, valami eszelős méretű tompor ötlik a szemünkbe... Hát, neki aztán tényleg szüksége van a fogyasztásra. Miután felfekszik az asztalra, szereljük rá a leszívókat, majd indítsuk be a gépet. Először egy narancsot kér a hölgy, másodszorra egy hidegvizes borogatást. Vizezzük be a rongyunkat a fürdőszobánkban, majd nyomjuk a jégkockakészítő-géphez. Minden stimmel! Gammie úszik a boldogságban - és a hiúságban! Ránk se bagózik.

Na azért nem kell elkámpicsorodni, csak most jön a great finale! Töltsük meg a lámpánkat Gammie leszívott zsírjával, majd gyújtsuk meg a sliccünkön a gyufát majd a lámpát. A jégkockagépnél töltsük fel a pezsgősvödrünket jéggel, majd irány a konyha, azon belül is a szemétszállító. Menjünk vele fel a szálloda legtetejére, ahol egy gyönyörű szép leányzó (!!!) ül, és gondolkodik... Gondolkodik az élet értelméről, keresi a választ a nagy filozófiai létkérdésekre. Gyermekkora egy hatalmas rohanás volt, s mostanra már beleunt a világ dolgaiba - inkább itt elmélkedik egész nap. Nem kell nagy fantázia, ahhoz, hogy átadjuk az eddig összeharácsolt tárgyaikat, s végül a sort a pezsgővel koronázzuk meg. A lány mindegyik tárgyban egy-egy szimbólumot fedez fel, s így sikerül szőröstül-bőröstül megnyerni magunknak... Mit is mondhatnék még: menjetek aludni!

A Larry 6 egy igazán szórakoztató (leginkább az erősebb nemnek), telis-tele poénokkal, pergő a játékmenete, nincsenek benne erőltetett dolgok. S emellett ott van még a játékhoz nagyon jól illő bőrzene, ilyen-olyan feldolgozások - akinek van egy Roland-ja vagy Gravis-e, az keresni fogja a szaxisokat és dobosokat a szobában...

Koronczai Gáspár













ÉRTÉKELŐ

grafika	82%
hang/zene	88%
kezelhetőség	90%
kihívás	50%

ÖSSZHATÁS 87%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC

DEMOcrACy

AMIGA



AGA Demo/Polka Brothers: Manapság gombamód szaporodnak a különböző poéntársulatok, gondoljunk itt a The Pornos-ra, vagy a hazánkban népszerű Lamer Crew, L.A. Lamers és Tutyi Mutyi Design nevű tömörülésekre. Kefrens és Parasite tagokból alakult a Polka Bratyók, mely nyitásként egy meglepően magasszínvonalú AGA demócskával jelentkezett. A forgolódó négyzethálót, a vonalakból felépített folyosót, a pontzuhatag és vektorlap találkozását valamint a négyzetes poligónmetszést "pislogj és lemaradsz róla" sebességgel cserélődő szöveges képernyők kapcsolják össze. Azért ne búsuljunk, lesz még Kefrens demo!



Panta Rhei/Talent: Nem mai eresztés a Norvégiában nyáron megrendezett Randezvous'93 ezen indulója, azonban az eddig igen szerény "ezerkettes" programválaszték különleges darabjának számít. Az Amigán először prezentált 16 színű, folyamatosan mozgó és természetesen valósidőben számolt fraktáltáj valamint a 192*192 pixeles 32 színű megvilágított üvegpoligón az "ötszázas" és a múlt szoros kapcsolatát hirdetik.

To The Extreme/Freestyle Designs: Az új gépet övező láz lassan Magyarországra is begyűrűzik. Első bátortalan szárnypróbálgatásnak minősül két halandó, Keymax és Anchor közös munkája. A gyenge design és a C64-en is megvalósítható rutinok árnyékában lapul a világon először produkált 16,8 millió színű plazma.

Bart of The Getmo 2/Isch Crew: Hazánk egyik legtehetségesebb grafikusa Bart újabb gyűjteményt jelentetett meg, melyben számos kép közül képregényhősöket és közismert személyiségeket ismerhetünk fel. Egy-két gyengébb ábrázolást kivéve, a portrék és másolatok minősége megfelelő. Nos ami a tárlat "cartoon" és "graffity" részlegét illeti, hát bizony a művésznek itt nem igen akad párja!

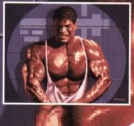


Pro S.L.A.K/Flying Cows Inc.: Irány észak! Lengyelország! Az utóbbi időben látványosan fejlődő terület Union és Mad Elks után újabb tehetséggel gyarapodott. A félelmetes hangzású "Repülő Tehenek" a techno köntöse mögé bújva fejtik ki vad nézeteiket, így a 729 pontos rugalmas poligón, 5100 szinuszpixel és a rekorddöntő 3100 vektorpötty mindmind a hangfalrepesztő XTD zenére mozdul. Animal "szárnyas kérődzői" pedig akár ray-tracelt formában is a képernyőre kerülnek. Szla dziewecka do lasecka do zielonego! Igazi hardcore!



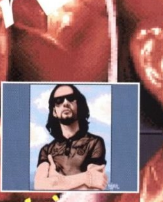
Demo²/Parasite: A dán skacok négyzetre emelték a demo fogalmát, s hogy ebből mi sikerült? Tekintsük meg a zselélogot, Kefrens-féle pontokból felépített alagutat, a 8 tagú körvektorfogatot, a csillagok miriádját mozgató rutint, a precízen megjelenített, RGB fényekkel pásztázott gömböt, és az utóbbi idők valamennyi fontos trükkjét láttuk. A Tas-Gargoyle programozó páros a 300 kilobájtnyi fájlt a zoomer, az animáció és a poligónhasábra feszített Parasite logo bemutatásával tette teljessé.





Pha Q Lameness Took Me/Scoopex: Hol vannak már a régi szép idők? Ranger, Slayer és a legendás Mental Hangover? Nos, kis nosztalgiára ad okot ez a nemzetközi összefogással megalkotott trackmo. Antibyte programjához Hi-Lite és Fred muzsikája csatlakozott, míg a pixelekért a veterán Uno és J.O.E felelős. Új ötletekben ezúttal nincs hiány, így a csillagformára sikerült pontalagút után a Planetárium hangulatát idéző lézerezett pixelvektorok következnek. A programokban ritkaságnak számító szürrealista grafika mellett itt láthatjuk a valósidőben számolt animált keftale valamint a forgó vektorváros egyik legszebb változatát. A mozgó shadebabok és a forgó pixlescroll csak laza átvezetés, mert a 6 darab többrétegű vektorkörrel, a hasonló elven működő dargonlabdával ill. a 120 felületű glenzobjektummal a csapat felírta nevét a halhatatlanok listájára.

Jean





DEmOcrAcy



Itt a C64-es "Democracy" oldalán egy, az 1993-as évre visszatekintő utazást teszünk. Sokat gondolkodtam rajta, hogy is lehetne ezt a legcélszerűbben, legáttekinthetőbben megcsinálni, mire eldöntöttem, hogy az ismertebb csapatok ezévi termését mutatom be. Megpróbálom ország szerint csoportosítani a produkciókat, és néhány gondolatot fűzni hozzájuk.

Az 1993-as év demo viszonylatban igen sok meglepetést okozott mind negatív, mind pozitív értelemben. Sajnos néhány régebbi patinánsan csengő név nem nagyon mutatkozott újabb alkotásokkal, míg mások (néhol teljesen új csapatok) ontották magukból az anyagokat. A legnagyobb meglepetést a lengyel scene demo csapatai okozták, akik szinte kivétel nélkül fantasztikus programozói tudást mutattak. Szintén érdekes,



hogy a német "OXYRON" megtartotta a legaktívabb csapatnak kijáró első helyet a megszámlálhatatlanul sok anyagukkal.

Akkor hát nézzük az áttekintést, kezdve kis hazánkkal: **CHERUBS**: Az új csapat előrukkolt egy "Crocodile Tears" nevű demoval, amely kezdésnek igen biztatónak tűnik. **DAMAGE**: A "Milestone" névre keresztelt megademojuk party-győztes lett, de azóta semmi hír újabb produkcióról. **CADGERS**: A svédországi TCC'93-ra készített "Flatline" sokak szerint a '93-as év legjobb



magyar demoja lett. **CHAOS**: Fantasztikus code-ot tartalmazó "Phenomena" nevet viselő megademojuk a nyári FACES+HEADWAY party-t nyerte meg. **LETHARGY**: Kiadtak egy születésnapi demot 2 éves évfordulójuk alkalmából.

Németország:

OXYRON: Mint már a bevezetőben írtam, nagyon sok stuffot adtak ki, főleg a "Coma Light" sorozattal arattak. **CREST**: A "Crest Avantgarde" után megjelent a "Budsdemo - Why I like demos" majd a szintén CREST nevéhez fűződő TOUGH demo. Az "European Community" a TOUGH-tól azért illeti a CREST-et mert, mivel a W.O.C.-ra csapatonként csak egy munkával lehetett nevezni, ezért kitalálták a TOUGH álnevet és így rögtön két anyaggal neveztek.



Svédország:

NOICE: A nagysikerű "Goatland" után május végén előrukkoltak az "Imse Vimse Get"-tel, amely szintén szép sikereket ért el. **CENSOR**: Az általuk kiadott "Wonderland X" megnyerte a HORIZON+LIGHT party-t. A szokásos fergeteges code-dal, csúcsszuper designnal beírta magát a C64 demo történetébe. **BOOZE DESIGN**: Szintén svédországi banda alkotta a "Totally Stoned 2"-t, amely méltán mondható az egyik legeredetibb, legjobb demonak ebben az évben. **ANTIC**: Talán nem is kéne jeleznem, hol jelent meg a "Lunacy" sorozat hetedik tagja, amely talán egy kicsit alulmaradt a szokásos ANTIC színvonaltól.

Finnország:

BEYOND FORCE: Az ASSEMBLY '93 elnevezésű party-n jelent meg az "Attack of Stubidos 2". **ORIGO**: A régóta hallgatásba burkolózott csapat robbantott egyet a "Four years" demojával, amely csak egyfile-os, de ennek ellenére megnyerte a fent említett party-t. Ezt a C64-en eddigi legjobb vector rutinnak köszönheti. **TOPAZ**: A "Problemchild" után a svédországi party-n dobták piacra "Graveyard Blues 3" nevű demojukat. **SHARKS**: Az Assembly '93-at tisztelték meg "Technophobia 2" kiadásával.

Anglia:

COSINE: A talán egyedüli meglepetésnek számító demo csapat a "Lethargy"-val jelentkezett, amely igen színvonalasra sikerült.

Hollandia:

PARADIZE: A hajdanán szebb napokat megért csapat egy "Hard target" nevű anyaggal adott hírt magáról, bár egyesek szerint inkább ne tette volna... **FOCUS**: A design érzékükről híres FOCUS-os srácok a "Beyond Reality" mellett a "Doolittle", és néhány kisebb lélegzetvételű stuffal töltötték gyűjteményünket.



Lengyelország:

TABOO: A "Place in space" trackmoval arattak hatalmas sikert, azóta csend honol a csapat körül. **ELYSIUM**: Lengyelország legismertebb csapata egyfile-os dentroval kápráztatta el a scene-t. **CHARGED**: A "Crystal sheep" egy oldalas mega demo lett, igen jó code-dal, kevésbé jó grafikákkal.

Ennyi lett volna az 1993-as körkép, bízom benne, hogy sokak számára érdekes volt.

MR.WAX

értezés!

AMIGA

Nemcsak a londoni és bécsi játéktermek kedvence volt annak idején a T2, azaz a **Terminator 2 - The Arcade Game**, hanem idehaza is aratott a masina. Emlékszem, hogy megjelenésekor hosszú sorok kígyóztak előtte, mindenki imádta a nagy képernyőt és a fény-UZI-t. Kicsit megkésve, 2 évvel a filmbemutató után elkészült a Virgin/Probe gondozásában a konverzió, ami 100%-osan jól sikerült. Ez a százalékérték azonban aligha mondható el magáról a játékról, ugyanis az Operation Wolf stílusú lövöldözésen kívül SEMMI nem történik az összesen 7 pályán. Erről nem a programozók tehetnek, ők briliáns munkát végeztek, az Amiga verzió jobb is talán, mint a SEGA MD változat. A játék jobbára a film történéseit dolgozza fel a 2029-es csatatértől kezdődően a SKYNET laboratóriumán át, egészen az utolsó összecsapásig.



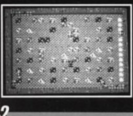
Zool, a nindzsa hangya bizonyára bevonul majd a számítógépes játékok történelmébe. Erről gondoskodott eddig is a Gremlin, sőt most már egy 'Évát' is kitalálták az 'Ádám' Zool mellé. Hogy miről is beszélek? Megjelent a **Zool 2**, amelyben a régi ismerős hangya-fiún kívül egy leányzóval, névszerint Zooz-zal is barangolhatunk a mesék birodalmában (jól is jött már egy kis nőiesítés, mert már a csapból is Zool folyt). Minden megváltozott a játékban: a hátterek (fél tucat helyszín), az ellenfelek (100-nál is több féle sprite-kreáció), a felszedhető csecsebecsék, a zenék, csak egyvalami maradt változatlan: a végcél és az egész játék hangulata. Azaz a pénzünkért egy kicsit átpofozott, de nagyjából ugyanolyan stílusú és értelmű játékot kapunk, mint az első rész esetében. Ez persze nem baj, csak kicsit zavaró.



Eszméletlenül aranyos mászkálós, futkosós, gyűjtögetős anyaggal lepte meg a híveket a Psygnosis amikor kirukkolt a **Wiz'N'Liz** című mütyürrel. Az alapsztori kábé 3-4 éveseknek készült, de engem is magával ragadott, pedig már jócskán elmúltam 20. Két mágus szeretne visszajutni saját hazájába, az Elvarázsolt Birodalomba, ahonnan egy átok miatt kellett elhúzniuk a csikot. Ennek fejében 99 pályán kell a fürgeségüket, talpraesettségüket bizonyítaniuk. Ezt nyuszik gyűjtögetésével tudják megtenni, amiket adott idő alatt kell zsákukba gyömöszölniük. Először egy jelszó betűit kell összegyűjteniük, aztán az idő gyors múlására fittyet hányva meghatározott számú tapsifülest kell felkapkodnunk. A pályák több emeletesek és a nyuszik igen szertelenül ugrabugrálnak, úgyhogy rendesen be kell gyűjtani a rakétákat, ha a szűkre szabott idő alatt mindet be akarjuk fogni.

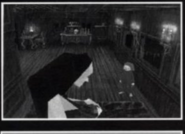


Az összeállítás végére egy régi ismerős maradt, akinek első részével már két éve megismerkedhettünk és azóta várjuk a második epizódot (személy szerint én legalábbis vártam). Aki a képről nem találta ki: a GEM'X folytatásáról van szó, amely a változatosság kedvéért **GEM'Z** névre hallgat. A játék felér egy japán-stílus tanulmánnyal, ugyanis a kezdő képsorokból csak kerekszemű, mosolygós leányzók és fiúcskák mosolyognak vissza ránk. A játék megtartotta elődjének sajátosságait, ami alatt azt kell érteni, hogy tekinthetjük ezt egy újabb 100 pályás GEM'X-nek is. Megtalálható benne a 2 játékos üzemmód is, amikor egymást segítve és az ellenfelektől védelmezve kell a 3 vagy annál több egyforma követ egymáshoz érintenünk, hogy azok elporladjanak. Minden ötödik teljesen lecsupaszított pálya után kódszót kapunk, ami a felsőbb szintekre érve nagy segítség.



PC

Az elmúlt év egyik legnagyobb sikerű játéka kétség kívül az Alone in the Dark volt az Infogrames-től. Szinte minden kalandornak kedvencévé vált ez a játék, hiszen a szereplők polygonos grafikájának, s az így lehetővé váló különböző "kameranézeteknek" köszönhetően tökéletesen filmszerűvé vált az élmény. S most itt a folytatás, az **Alone in the Dark 2**.









A játék története ezúttal nem egy eredeti H.P.Lovecraft műre épül, noha a játék főszereplője ezúttal is Edward Carnby, a magánnyomozó. Carnby most öreg barátja, Ted Striker segítségére siet, aki egy kislány, Grace Saunders kiszabadítására próbál behatolni egy bűnbanda kastélyába, Hell's Kitchen-be. A kastély lakói többek között

O L D A L

Félszemű Jack, egy többszáz éves kalóz, és a hírhedt boszorkány, Elizabeth Jarret, tehát a játékban nem lesz hiány misztikumból, s persze a különböző halálnemekből.

Vegyük a Falcon 3.0-t, Strike Commander-t, és a Tornado-t, s mindezt gyúrjuk össze egy játékká. A végeredmény neve: **TFX**. A játék tartalmazza az eddigi legszínvonalasabb repülőszimulátorok összes pozitívumát: a szimuláció realitása a Falconéval vetekszik, de mégsem olyan nehéz, a grafikai megoldások és a fantasztikus külső nézetek a Strike Commander-ra emlékeztetnek, a hatalmas, szinte végeláthatatlan terep felszínét pedig, csakúgy mint a Tornado-ban, megszámlálhatatlan tereptárgy, célpont tarkítja. A játékban az ENSZ-nek fogunk dolgozni, s a manapság aktuális konfliktusokba avatkozunk be Tripoli, Szarajevo, vagy akár a columbiai partok mentén. Munkaeszközeink természetesen a legmodernebb gépek lesznek, így beülhetünk egy EFA, egy F-22, és egy F-117 -es lopakodó pilótaszékébe is.

Bizonyára sok Sierra rajongó várta már a **Police Quest** sorozat újabb epizódját, mely végre megérkezett. A negyedik résszel egyben úgy tűnik immár elérkezett az az idő, amikor egy kalandjáték megírásához már alig szükségesek grafikusok, legfeljebb csak azért, hogy a digitalizált dolgokat retusálják. A játékban ugyanis a hátterektől kezdve az összes szereplőig minden digitalizált. Az irányításban azonban szerencsére nincs semmi lényeges változás, legfeljebb annyi, hogy az ikonok most alulra kerültek, s a régi, megszokott dolgok közé még be került egy térkép opció is. A játékban ezúttal nem Sonny Bonds közrendőrt fogjuk irányítani, hanem egy öltönyös nyomozót, John Carey-t. John egy kollégája, s egyben barátja, Bob Hickman meggyilkolása ügyében fog Los Angeles utcáin nyomozni, s hogy ezt milyen sikerrel teszi, az persze csak rajtunk múlik.

A konzol és az Amiga tulajdonosok után, azt hiszem már szinte minden PC-s kiéhezve várta az utóbbi idők legnépszerűbb verekedős játékát. Igen, természetesen a **Mortal Combat**-ról van szó. A grafika természetesen VGA, a zenék és a hanghatások pedig szinte megegyeznek a konzolos változattal. Igaz, az akció megfelelő sebessége érdekében nem árt, ha egy 486-os géppel rendelkezünk. Amikor ugyanis egy 386-oson játszottunk vele, egy kissé döcögött az animáció. Mondjuk minden rosszban van valami jó: így ugyanis a küzdelmek végén, a kivégzéseknél több időnk marad a megfelelő joystickmozdulatok elvégzésére. Apropó kivégzések: a bunyó során természetesen végig fröcsög a paradicsomlé, tehát a PC tulajdonosok sem maradnak le egyetlen szaftos kivégzésről sem. (Martin konzolos leírásának játanácsainak legtöbbje a PC-s változatnál is remekül működik).

C-64

A C64 programok bemutatását egy kissé gyengécske anyaggal kezdem, amely az **Epsilon 4** névre hallgat. A cím alapján leginkább egy űrhajós játékra asszociálhatnánk, pedig egy mászkálós, ügyességi játékkal van dolgunk. Egy aprócska robotot irányítunk, feladatunk 80 gyémánt összegyűjtése és a több mint száz helyszínt átkutatva a kijárat megkeresése. A játék egyébként csak grafikailag hagy kívánnivalót maga után, a megoldandó feladat nem annyira megvetendő, mint amilyennek látszik. Térképezni is érdemes lesz, mert a szobák nemcsak vízszintesen, hanem függőlegesen is több emelet kiterjedésűek. Ahová tíz próbálkozás után sem sikerül felugrani, ott álljunk a platform legszélére és onnan próbáljunk újra elrugaszkodni - ez gyakran segít. Nosztalgiázni vágyók számára, akik a 80-as években akarják érezni magukat, ideális!



Hulk Hogan neve nem hiszem, hogy valakinek ne lenne ismerős. A világhírű pankrátort valószínűleg mindenki a wrestling viadalokból ismeri - kevesebben lehetnek azok, akik látták a főszereplésével készült filmet, a **Suburbian Commando**-t. Nem vesztett sokat az sem, aki nem látta, a film harmat gyenge. Kis késéssel elkészült a játék C64-es változata is, amelyik pontosan a film színvonalán dolgozta fel a történetet. Egy űrhajós lövöldözéssel kezdünk, ami gyerekjáték, majd a földalatti bunkerbe toppanunk, ahol nem szívesen látott vendégek vagyunk. Itt a lifteket és a futószalagokat használva kell a több emeletes útrendszerben megtalálni a kijáratot. Üssünk mindenkit orrba, mert hamar lepuffantanak, ha nem iparkodunk. Keressük meg az ID kártyákat, hogy a kódolt ajtók is kinyíljanak. Ennyi a játék, csak még 4 hasonló szint van belőle.



Színvonalban óriásit lépünk, mikor bemutatom egy régi ismerős második részét, a **Fred's Back 2**-t. Aki mégsem ismerné, annak egy rövid összefoglaló a játékról: egy jópofi manócskával (Fred a becsületes neve) kell 'szupermárió' (tudjátok, az Elektor Kalandorból) módjára gyémántokat gyűjtögetni, az ellenfelektől nyüzsgő pályákon. Nincs lőfegyverünk ellenük, de annál inkább hatásos ellenszerünk a fejükre ugrás. A vízszintesen scrollozó pályákon minden egyes drágakövet fel kell szednünk, akármilyen eldugott, vagy veszélyes helyen is vannak, mert csak így enged tovább a játék a következő szintre. A grafika maradt az előd színvonalán, azzal a különbséggel, hogy kiegészült jónéhány új elemmel (változatosabb ellenfelek, nagyobb kiterjedésű és változatosabb hátterekkel ellátott szintek).



Az összeállítás legvégére egy igazi csemegét tartogattam. Csodák csodája, a program magyar szerzők munkája, de ennek ellenere (vagy éppen ezért) külföldön került kiadásra. Sejtelmes címmel áldották meg alkotói: **Shadow of the Evil**. Stílusa leginkább az RPG/kaland skatulyájába illik bele. Rendkívül profi módon kivitelezett töltő,- és lemezfelismerő rutinja, és point and click vezérlése van. Minden szükséges infó a képernyőn található, sőt még az igényes grafikának is maradt hely. A helyszínek közötti közlekedés (a képek váltása) példásan sebes rutinnal lett megoldva, az ikontáblázat váltása is esztétikus (kikúszik a régi, bekúszik helyére az aktuális tábla). Harc esetén 15 féle lehetőség közül választhatunk, miközben folyamatosan infót kapunk az erőnlétünkről. Természetesen a következő számban jön a bővebb leírás!



Alig tudok szóhoz jutni a meghatódottságtól: 5 éves (az már fél évtizedes!) fennállásunkat ünnepeljük idén. Annál méltóbb ünneplést, mint amit a rengeteg jókívánság, buzdítás, karácsonyi és újévi üdvözletek jelentettek, el sem tudtunk volna képzelni. Egészen könnybelábadt a szemem, mikor bontogattam leveleiteket, úgyhogy messzebb kellett ülnöm a csípős szagú fokhagymás rostélyos mellől. De tényleg, vicc nélkül, kösz az üdvözlő szavakat, minden erőnkkel azon leszünk, hogy meghálálјuk kitartásotokat az újság mellett. Na de most már váltsuk komolytalanra a szót, hiszen ez nem a Nők Lapja Orvosi tanácsok rovata, hanem az 576 KByte Csevegő oldala...

Komputeritis

Apropó Nők Lapja! Hegedűs Imre (alias Hegeda) olvasónk egy két oldalas levéllel és egy izgalmas melléklettel ajándékozott meg, amit most megosztok veletek is sőt az ehavi Csevegőt teljes egészében ennek a levélnek szentelem. Idézem a fontosabb részleteket: "SZIA Z! ... A MANGÁHOZ LENNE EGY MEGJEGYZÉSEM: NEMCSAK A JAPÁNOK SZERETIK AZ ÁRTATLAN, ŐZIKESZEMŰ, TÖKÉLETES ALAKÚ TINI CSAJOKAT, HANEM MÁSOK IS VANNAK ÍGY EZZEL (PL.ÉN). EGYÉBKÉNT A DALLAST NÉZEM, AZ 576-OT OLVASOM, L.L.L. HALÁLKIÁLTÓK CÍMŰ KÖNYVÉT LAPOZGATOM ÉS A REPETÁT HALLGATOM. ODAKINN TOMBOL A HIDEG, IDEBENT A KANDALLÓ MELEG TÜZÉNÉL ÖKRÖT SÜTÖGETÜNK MI, ÉSZAK NAGY MÁGUSAI (HAVEROM ÉS ÉN) ÉS KÖZBEN ILYEN GONDOLATOK SZÜLETNEK HALHATATLAN AGYUNKBAN: 'AHHOZ, HOGY FÉNYT CSINÁLJ, NEM KELL ISTENNEK LENNED, ELÉG AZ IS, HA ELÉRED A VILLANYKAPCSOLÓT.' ILYENTÁJT MÁR KEZD ELHATALMASODNI RAJTAM A HÜLYESÉG, ÚGYHOGY AZ ALÁBBIAKÉRT SEMMILYEN FELELŐSSÉG NEM TERHEL. EGY KIS TÖMJÉNEZÉS KÖVETKEZIK: AHOGY ÖREGSZIK AZ 576, ÚGY JAVUL A MINŐSÉGE. DE MI AZ, HOGY VÉGE A KÉPREGÉNYNEK?! MOST KEZDETT FA**A LENNI. (FOLYT.KÖV.-ÖT AKAROK!) AZ ÚJSÁGÁRUS UGYANILYEN NÁLUNK IS. (...) KEZDEK ELBORULNI, MEGYEK GYORSAN A BOGYÓIMÉRT. ABBAHAGYOM EZT A LETTERT, MERT OLYAN PIROSAK A SZEMEIM, MINT A LEGJOBB TENYÉSZNYÚLNAK (A BETRAYAL EGÉSZ NAP EGY KICSIT ÁRT). MÁTÓL AZONBAN, HÁLA A NŐK LAPJÁNAK (AZ IS EGYFAJTA ÚJSÁG, TUDOD?) ILYEN NEM LESZ. ELKÜLDÖM NEKED IS, NEHOGY OLYAN BAJAID LEGYENEK, MINT MOST NEKEM. ÜDVÖZLETTEL: HEGEDA".

Még mielőtt bármit is hozzátennék, következzen az említett idézet a Nők Lapjából: "AZ EMBER ÚJ BARÁTJÁNAK, A KOMPUTERNEK NEGATÍV OLDALA IS VAN: A KÉPERNYŐ ELŐTT DOLGOZÓK TÖBBNYIRE DERÉKFÁJÁSRA, FÁJÓ IZMOKRA, KIVÖRÖSÖDŐ SZEMRE PANASZKODNAK. NEM A KOMPUTER A BŰNÖS! A BAJOK OKOZÓJA A GÉP MELLETTI ROSSZ TESTTARTÁS. ELSŐ TANÁCS: EGYENES HÁTGERINCCEL ÜLJÜNK A KÉPERNYŐ ELŐTT! MÁSODIK TANÁCS: A SZEM MINDIG A KÉPERNYŐ FELSŐ SZÉLÉVEL LEGYEN EGY MAGASSÁGBAN! HARMADIK TANÁCS: A KÖNYÖK ÉS A KÉZ A BILLENTYŰK MAGASSÁGÁBAN LEGYEN!"

Ugyan már, hagyjuk ezeket a titkárnőknek való tanácsokat, lássunk inkább néhány ötletet Zolee Összegyűjtött Műveiből (ZÖM).

Billentyűzet: soha ne használjunk pajszert a beragadt billentyűk kiszabadítására; ne Coca-Colával tisztogassuk a felületét; ne a 'T' betűre támadjunk bikacsökkel, ha nem bombáz a repülő, miután már fél órája gyömöszöljük a billentyűt, lehet, hogy nyomdahiba csúszott a leírásba.

Monitor: ne köpjük le a képernyőn Sub-Zero-t, ha már harmadszor ken a földhöz; két-három évente portalanítsuk a monitort, mert a színek kissé megfakulhatnak, a hangszórók pedig brummogással jelzik a ciripeléseket is.

Alapgép: az ON/OFF gomb átkapcsolása még nem jelenti azt, hogy áram alá helyeztük a gépet - a dugaszt is nyomjuk be a falba, mivel így megkíméljük magunkat az őrülettől és a felesleges 'géprombolástól'; ha földkörüli útra indulunk ne feledkezzünk meg a gép kikapcsolásáról, ha nem 'háztűznézőbe' akarunk hazaérkezni; ne szívjuk be még a legjobb haverunktól se azt a kijelentést, hogy 'persze, hogy vírusmentes, magam próbáltam', mert a 'Format C:' vagy 'Format Disc in DF0' utasítások krokodilkönnyeket tudnak az ember szemébe csalni.

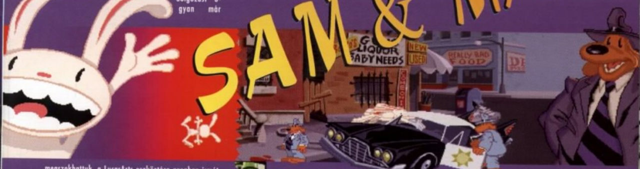
Joystick/Egér: mindig tudjuk, hol tettük le a joyt, mert hirtelen leülve igen kellemetlen eredménye lehet a botkormány és az ülőgumóink találkozásának (ezt a szakzsargonban erőszakos nemi közösülésnek hívják); az egér, mint élő társa, nem szereti, ha könyveket pakolnak rá, ha földhöz vagdossák, ha lendkerekes autónak nézik, vagy kiszedik a golyóját... Na ennyit erről!

Még mielőtt búcsút intenék a következő hónapi viszontlátásig, eszembe jutott, hogy még egyszer sem kérdeztem meg, hogy hogy tetszik a Csevegő hátterezése. Most megteszem: ugye nem volt ízlésromboló a T2 (Terminator Télapó), és a mostani 'Üvöltő inas' sem az? (A nagy vihart kavart Manga-Melleket és a Japcsi Popsikat most hagyjuk ki a sorból.) Tudom, hogy egy elég nagy helyet leszívnak az oldalból, de ettől lesz csevegős. Képzeljétek el, ha a bal felső sarokba ki lett írva, hogy "Csevegő", a jobb alsóban meg egy 4x4 centis télapó vigyorgott volna rátok - milyen blama lett volna! Nem igaz?

Zolee



SAM & MAX



Úgy tűnik, a LucasArts most már végleg lefoglalta magának a kalandjátékok terén az őt megillető abszolút #1 helyet, hiszen a Day of the Tentacle után most ismét valami fantasztikus anyaggal rukkolt ki. A DOTT leírásánál mintha egy kissé meggondolatlanul használtam volna a "legjobb" jelzőt, ennek a cégnek ugyanis szinte minden újabb játékával sikerül felülmúlnia önmagát. A cég eddigi játékaiban a hasfalszaggatóan blőd cselekményt, és a tökéletes, rajzfilmszerű kidolgozást ugyan már megszokhattuk, a LucasArts eszköztára azonban ismét gazdagodott: a Sam & Max 3D-ben mozgó objektumai olyan tökéletes módon lettek animálva, amilyet még kalandjátékban nemigen pipáltam. (Valószínűleg ennek is köszönhető, hogy a játékhoz erősen javasolják a 386-os gépet.)



Újdonság, hogy megváltoztatták az irányítást (véleményem szerint előnyére), a jól bevált egyszerű controll-panel helyett most még egyszerűbben nincs is semilyen controll-panel, csupán a játéktér bal alsó sarkában láthatunk egy dobozt. Ebből a dobozból húzhatjuk elő minden tárgyunkat, de ha úgy tetszik, akkor a cselekvés-ikonokat is. Az igék közül egyébként - Sierra játékokhoz hasonlóan - az egér jobb gombjával tudunk válogatni. Ezúttal sem maradt el a már



hagyományos "játék a játékban" megoldás, sőt kalandunk során a "Hit the Road" játékon kívül, még majd a Snuckey's boltokban kisebb játékokat - mint pl. kifestőkönyvet - is vehetünk, amelyek azonban a végigjátszás szempontjából ezúttal is lényegtelenek. Nem is szaporítom tovább a szót, csapjunk inkább a húrok közé.

Az introban, mint láthatjuk, Sam (az öltönyös kutya) és Max (a brutális nyúl), a két vagány magánnyomozó igen szakszerűen végzik a munkájukat, s épp sikeresen zártak le egy bonyolult ügyet, amikor csörög a telefon, s főnökük közli velük, hogy újabb teendőikről hamarosan bővebb információkat kapnak. A játék során egyébként mi végig Sam-et fogjuk irányítani, s Max-et csupán csak mint egy tárgyat használhatjuk, de mint majd láthatjuk az az ember... azaz nyúlszámba nem vevés tökéletesen természetes dolog lesz mindkét hősünk számára. Max ugyanis semmin sem tud megsértődni, és soha nem érez fájdalmat, sőt mintha kifejezetten élvezné a kényelmetlen helyzeteket. Mielőtt az irodánkból elindulnánk, vegyük magunkhoz jobbról, a szekrényből a lámpaizzót, az egérlyukból pedig némi cash-t. Miután megcsodáltuk szomszédunk brutalitását, lent az utcán csakúgy mint Gadget felügyelő, a legletetlenebb helyen keressük a napi parancsot: Max-szel vegyük kezelésbe, a nyamvadt kóbormacskát. A papír meg is van, annak utasítása szerint tehát vágjuk magunkat kocsiba, s nézzünk szét a vidámparkban.

Megérkezvén először találkozunk az unszimpatikus, nagyképű Mr. Bumpus-szal a country/western-énekessel, és a gorillájával, Lee-Harvey-vel akik úgy tűnik szintén kerestek valakit, de sikertelenül. Mivel a park be van zárva, adjuk oda a parancsunkat a tűznyelőnek, aki mivel leheletével véletlenül elporlasztja a parancsunkat, kénytelen beengedni minket. Bent találkozunk a sziámi-iker Kushman fivérekkel, akik elmondják, hogy cirkuszuk fő látványossága, Bruno a Nagyláb, és Trixie a Zsiráfnyakú lány eltűnt. A feladat tehát adott, ki kell nyomoznunk, merre is lehet a két eltűnt személy. Búcsúzóul a Kushmanoktól kapunk még egy szabadjegyet a park összes szolgáltatásához. Még itt, a sátorban vegyük fel az üvegbe zárt levágott kezet, s Bruno megolvasztott jégtömbje mellől a szőrcsomót, majd távozzunk. Használjuk ki a jegyünket, s játsszunk egyet a "Wak-A-Rat" játékkal. Ha húsznál több egeret sikerül kupán vágnunk, nyerünk egy zseblámpát, amibe csavarjuk be az izzót. Még ugyanitt, a Wak-A-Rat mellett találhatunk egy nagyítólencsét, melyet természetesen tegyünk el. Ezután üljünk fel a szellemhajóra, s bent azonnal kapcsoljuk be a lámpát. A falon pásztázva az egyik helyen egy biztosítékdobozt fedezhetünk fel, amelyet Max barátunk (no meg egy







kis víz) segítségével vegyünk használatba. Miután sikerült kivágni a biztosítékot, piszkáljuk meg a jobboldali figurát. Így egy ajtó nyílik ki, mely mögött a park műszaki alkalmazottját Doug-ot találhatjuk. Beszéljünk vele, majd kérdezzük Bruno-ról. Elég hosszú mesébe fog, de végül kinyög néhány hasznos információt, mely szerint Doug



bácsikája, Shuv-Oohl elég sokat tud a Bigfoot-okról, s azok összejöveteleiről, s szokásairól. Sajnos azt azonban, hogy bácsikája merre található, nem tudja, legutoljára a Világ Legnagyobb Kötélgombolyagának a megalkotásánál találkozott vele. (Ezzel a térképünkön immár megjelenik a gombolyag is.) Doug még ezen kívül felajánlja, hogy némi édességért odaadja nekünk Trixie lakókocsijának a kulcsát. Ideje tehát, hogy meglátogassuk az egyik Snuckey's boltot.



Rögtön a bolt bejáratánál vegyük fel az eldobott műanyagpoharat, majd bent az üzletben vegyünk le a polcról egy doboz cukorkát. Menjünk az







eladóhoz, akivel ha beszélgetünk, eldicsekszik, hogy nincs olyan üveg, amit ne tudna kinyitni. Tegyünk hát vele egy próbát az üvegbe zárt levágott kézzel. Úgy tűnik nem hazudott, hiszen hamarosan az üveg nélkül adja vissza nekünk a kezet. Várjuk meg, amíg Max-re rájön a szükség (ezt szóvá fogja tenni), majd beszéljünk az eladóval. Fizessük ki a cukorkákat, és kérjük el Max-nek a WC-kulcsot, melyre a tulaj kulcstartóként egy jókora ráspolyt erősített. Menjünk ki mi is Max után, s még mielőtt visszavinné a kulcsot, beszéljünk vele, hogy tartsuk meg a reszelőt. Ezt ő is jó ötletnek tartja, tehát máris indulhatunk vissza Doug-hoz. Adjuk oda Doug-nak a cukorkákat, mire ő a kezünkbe nyom egy pajszert, s ismét egy történetbe fog. Megtudhatjuk, hogy Trixie beleszeretett Bruno-ba, s hogy Flambé, a tűznyelő segítségével ő szöktette meg Bruno-t. Menjünk ki, s nyissuk ki Trixie lakókocsiját a feszítővassal. Bent kutassuk át a jobbra lévő dobozt. Egy gólyalábakhoz való ruhával lettünk gazdagabbak.

Nyissuk ki Trixie szekrényét, melynek ajtaján egy papirt találhatunk a floridai Gator Golf Központ címével, ezzel tehát ismét egyel több helyet látogathatunk meg. Most azonban egyelőre üljünk fel a Cone of Tragedy-re. (A kezelőtől kérjünk egy menetet.) A kúp nevéhez méltóan valóban tragikusan hat Sam egészségi állapotára, a nagyobb baj azonban az, hogy a pörgéstől - ha megnézzük a dobozunkat láthatjuk - szanaszét szóródott minden a zsebünkből. Na nem baj, beszéljünk a kezelővel, s kérdezzük a tárgyainkról, mire ő ad nekünk egy bilétát, amivel jelentkezzünk a talált tárgyak osztályán (Lost & Found). Itt sikeresen meg is kapjuk a tárgyainkat, sőt még a kúp körül találtak egy hal alakú mágnest is, ami nem is a miénk volt. Ennek az oldaláról pedig egy újabb címet, a World of Fish helyét olvashatjuk le, ahova menjünk is el rögtön.



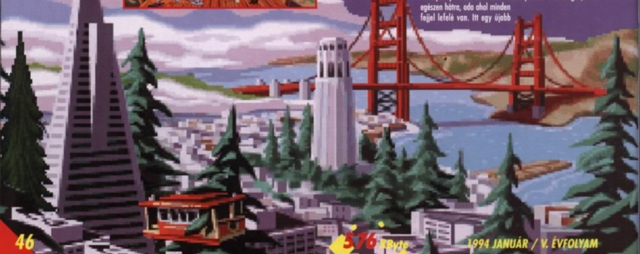
A horgásznál vegyük fel a vödör halat, majd utazzunk a Golf Központba. Ha a tulajjal beszélünk, kiderül, neki is volt egy Bigfoot-ja (a golfpálya legnagyobb attrakciója), de valaki nemrég megszöktette. Menjünk hátra, a pályákhoz. Ismét találkozunk Bumpus-ékkal, akik ide is potyára jöttek Bigfoot ügyben, de most Max nem bír a temperamentumával, így Bumpus gorillája alaposan helybenhagyja hőseinket. Max-et a tó közepi akváriumból (ahol eddig valószínűleg a szerencsétlen Nagylábat tartották) a következő módon szabadíthatjuk ki: először is cseréljük ki a golflabdákat a vödör halra, majd vegyünk el egy golfütőt. Ezután a krokodilokat úgy





etessük (a Swing ikonnal üthetünk), hogy mindegyik középre ússzon, s így egy átjárót képezzenek az akváriumig. Ha ez megvan, nyissuk ki az akvárium ajtaját. Max bent egy újabb szőrcsomót talál, amit át is ad nekünk. Hőseink bénáskodásának köszönhetően eközben egy titkos ajtó is láthatóvá vált, mely mögött egy kis kilyukadt, felrázható hóesős gömböt találhatunk, a Mystery Vortex azaz a Misztikus Örvény címével az oldalán. A gömb alján pedig azt olvashatjuk, hogy a játékot Elmo-nak, a Bigfoot-nak Shuv-Oohl ajándékozta, tehát azonnal menjünk el oda. Előtte azonban még a golfpálya tulajdonosánál, a szemetesből vegyük ki a törött golflabda-halászó szerkezetet.

A Mystery Vortex-nél először is menjünk be a barlangba, s ott egészen hátra, oda ahol minden fejjel lefelé van. Itt egy újabb



kiolvadt jeget láthatunk, s egy újabb szőrcsomóval lehetünk gazdagabbak, tehát az itteníeknek is volt egy Bigfoot-juk. Most menjünk vissza az előtérbe, s másszunk be a tükörbe. Három darab mágneshez jutottunk, melyek mindegyikével egy-egy színkomponenst tudunk bekapcsolni. Ha az így beállított szín (a háttéren lehet látni) megegyezik az előtérben lévő bármelyik ajtó színével, akkor az adott ajtóhoz pont megfelelő méretűre fogunk átváltozni, így tehát be tudunk lépni. Valamelyik ajtó mögött (összesen négy lehetőség van) végül megtaláljuk Shuv-Oohl-t, akit ha Bruno-ról kérdezünk, megpróbál telepatikusan Bruno-val kapcsolatba lépni, de sajnos csak homályos dolgokat tud mondani, az egyetlen lényeges amit megemlít, az a Frog Rock,











azaz a Béka Kő. Azt azonban, hogy ott mit kéne csinálnunk, csak akkor tudná megmondani, ha visszahoznánk neki a kabalagyűrűjét, amelyet egyszer véletlenül a Világ Legnagyobb Gombolyagába ejtett bele. Nos, akkor menjünk el a gombolyaghoz.



Térjünk be a gombolyag tövében található kis "múzeumba", majd vegyük elő a levágott kezet, erősítsük rá a golflabda-halászóra, a kéz tenyerébe pedig helyezzük el a mágnesünket. Ezután az egész szerkezetet fogjuk, s toljuk be a gombolyagba. Máris megvan hát a gyűrű, indulhatunk akkor Shuv-Oohl-hoz, aki így most már pontosan elmondja a teendőket: el kell mennünk a Frog Rock-hoz, azon három Bigfoot-októl származó dolgot kell elhelyezni, majd az egészre egy kis misztikus port kell hinteni. Sam azt hiszi, hogy ez csak vicc, de aztán Shuv-Oohl ad is nekünk ilyen port, tehát úgy tűnik, hogy komolyan gondolja. A következő teendő: megkeresni a Frog Rock-ot. Utazzunk vissza a gombolyaghoz, s a libegővel jussunk fel a tetejére.

Egy étterembe jutottunk, ahol egy őrült parafenomén villáskulcsokat hajlítgat. Ha már itt vagyunk, kérdezzük meg, hogy mit csinál, majd kérjünk tőle egy hajlított kulcsot. Most pedig foglalkozzunk a balra lévő távcsővel. Mivel a távcső csak keveset nagyít, erősítsük rá a lencsénket. Most már csak azzal van gond, hogy az étterem túl gyorsan forog. A földön azonban találhatunk két kilógó drótot, ezt próbáljuk meg a távcsőbe bekötni. Sam-ben úgy tűnik egy műszaki zseni veszett el, hiszen hamarosan immár a távcsővel mi irányíthatjuk az épület forgását. Először keressük meg a távcsővel a két támpontot amit Shuv-Oohl megadott: a savas esőt, és a Világ Legnagyobb Fatönkjét, s így a kettő segítségével beazonosíthatjuk a Frog Rock-ot. Rögtön menjünk is oda.

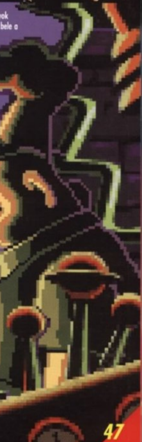
Shuv-Oohl utasításai szerint tegyük le a három szőrcsomónkat a sziklára, és szórjuk rá a port. Hamarosan Shuv-Oohl valami távoli rokona, egy újabb Mole Man jelenik meg egy csészealjban, s egy üzenetet ad át nekünk: "Menjetek Bumpusville-be!"

Akkor hát tegyünk eleget az üzenetnek, s látogassuk meg Mr. Bumpus-t. A házban jobbra haladva a hálószobába jutunk. Menjünk fel a mozgólépcsőn az ágy tetejére, s tegyük el a hajszeszes párnát. Még ugyanitt, az ágyon vegyük elő a kis barkácsolt szerkezetünket, s vegyük le vele balról, az ajtó feletti polcról Bumpus háztartási robotjának a kézikönyvét. Elolvasva a könyvet Sam hamarosan tökéletesen fogja tudni irányítani a robotot, menjünk tehát vissza az előtérbe, s foglalkozzunk a robottal. Kapcsoljuk be rajta a baloldali, letiltott szoba takarítását is, ahol Bumpus Bruno-t és Trixie-t tartja fogva. Ügyködésünknek köszönhetően azonnal megszólal a riasztó, s Bumpus gorillája máris rohan, hogy kidobja a betolakodót. Mialatt Lee-Harvey a robottal foglalkozik, mi menjünk oda, ahol eddig ő olvasgatott, s játsszunk egyet Bumpus virtual reality gépével. Húzzuk ki a kardot a földből, majd induljunk meg a barlang felé. Hasítsuk ketté a sárkányt, majd a hátramaradt szívéből vegyük ki a kulcsot. Sam a valóságban is zsebre teszi a kulcsot, mehetünk tehát a riasztót kikapcsolni. A már említett szobában még hőseinknek végig kell néznie Bumpus egyik szörnyű számát, s majd



ha már elment, csak akkor foglalkozhatunk a foglyok kiszabadításával. A jobbra lévő kulcslyukba illesszük bele a kulcsunkat, s Bruno és Trixie máris szabad. Max ugyan vissza akarja vinni őket a cirkuszba, ők azonban fütyülnek rá, hiszen már majdnem lekéstek a Yetik találkozójáról. Szerencsére Sam-nek is elmondják a találkozó helyét, így mi is utánuk mehetünk. Mielőtt azonban távoznánk a házból, az előtérből akasszuk le azt a képet, amelyik egy szakállas pofát ábrázol.

A találkozó színhelyén, a szálló recepcióján valami harmadrangú színésznő portáskodik, és jól esik neki, ha egy kicsit dicsérjük a művészetét. Beszélgessünk tehát vele, majd ha befejeztük, kapunk tőle néhány dedikált brosúrát. Olvassuk el ezeket a lapokat. Mint kiderül, egy dinoszaurusz parkot, és egy "zöldség múzeumot" hirdetnek.





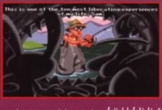


Látogassuk meg az őslény parkot. Menjünk oda a kiállított mammuthoz, s Max-szel végezzünk egy kis fazonigazítást a szőrzetén. Ha ez megvan, menjünk hátra a kátránnyal teli



medencéhez, s menjünk fel a lifttel. Tegyük a poharunkat a golflabdahalászó szerkezetünk kezébe, s miután átöltöztünk a spéci felszerelésbe, csatoljuk magunkra a kötelet, ugorjunk le, s merjük teli a poharunkat kátránnyal. Ezek után irány a zöldséges.

Mint láthatjuk, ez nem akármilyen "zöldség múzeum", minden zöldséget emberi ábrázatúra nemesítettek. Mivel fénykép alapján is vállalják a nemesítést, adjuk be a lopott képünket. Mielőtt távoznánk innen, vegyünk magunkhoz a jobbra lévő ládából egy Bumpus-ról formázott padlizsánt. Térjünk vissza Bumpusville-be.



Menjünk ismét a hálószobába, s a parókát tartó bábufejet cseréljük ki a padlizsánunkra. A művelet ugyan nem tökéletes, de a paróka végül nálunk marad. Ismét térjünk be a Yetik party-jára.





Készítsük el az álruhánkat: kenjük a kátrányt a Trixie lakókocsijából csórt ruhára, majd borítsuk be az egészet a mammutszőrrel, végül a fejrészhez illesszük oda a parókát. Most már ugyan felpróbálhatjuk a ruhát, de az ajtónál álló kidobó Bigfoot felismer minket, s nem hajlandó beengedni. Talán ha segítünk a fátyás tyúkszemén, kedvesebb lesz. Adjuk neki oda a ráspolyt. Ez igen jól jön neki, ezért hálája jeléül immár nyugodtan besétálhatunk. A partin először a törzsfőnök tart egy rövid kis előadást a Nagylábak gyászos jövőjéről, s az emberiség pusztító terjeszkedéséről, majd elkezdődik a parti. Vágjuk zsebre az asztalról a borosüveget, majd menjünk ki a konyhába. A hűtő mellől vegyük fel a jégtörőt, s menjünk vissza a partira... Azaz csak mennénk, ugyanis közben megjelenik Bumpus és Lee-Harvey, s mivel Yetinek néznek minket, el akarnak fogni. Mikor Lee-Harvey elmegy hálóért, s Bumpus sakkban tart minket, vegyük le a ruhánkat. (Szerencsére Max-et nem veszik észre.) Mivel Bumpus is jó ötletnek tartja az álruhát, immár a saját hasznára akarja fordítani, s gorillájával elvonul a jégszekrénybe átöltözni. Ezalatt mi szóljunk oda Max-nek, hogy tegye végre magát hasznossá, s máris kész a fagyasztott Bigfoot, azaz Bumpus és Harvey. A zajokra felfigyel a Bigfoot-ok törzsfőnöke is, s látva hőstettünket, tiszteletbeli Nagylábakká avatnak minket. Ezen kívül a törzsfőnök megmutatja nekünk a Bigfoot-ok nagy titkát is, a négy ősi totemoszlopot, melyeknek ha sikerülne megfejteni a titkát, fényes jövő várna a Bigfoot-okra, s az egész világra.







Akkor hát fogjunk munkához! Az első totem mintha egy örvényt ábrázolna. Menjünk a gombolyaghoz, fel az étterembe. Adjuk oda a parafenoménnak a jégtörőnket, s hamarosan egy dugóhúzót kapunk vissza. Ez utóbbival nyissuk ki az üvegünket, amelyből tulajdonképpen csak a dugóra lesz szükségünk, ezt dugjuk is be a lyukas gömbünkbe. Utazzunk a Mystery Vortexbe, s a fejjel lefelé lévő teremben szálljunk be a Mini Vortexbe. Töltsük meg az örvénnyel a gömbünket.



A második oszlop egy dinó fogat ábrázol. Először menjünk el a horgászhoz, s a mellette lévő termetes halszobor aljánál lazítsuk meg a tartócsavart a meghajlított kulcsunkkal. Ezután másszunk be a hal gyomrába, s hívjuk be Max-et is. Ahogy Max beugrik, le is szakad a szobor az állványról, s a horgász nagy örvendezve fog ki minket. Mivel a háló egyből meg is telt, rögtön jön is a helikopter érte, s hőseink hamarosan a gombolyag éttermének a konyháján találják magukat. Egy újabb zseniális ötlet: mivel erről az oldalról el lehet érni a gombolyag egyik végét, eresszük le Max-et. Igaz egy kis incidens után, de végül néhány méter kötéllel gazdagabbak lettünk. Most pedig végezzük el a kiállított Dinosauruson a kis műtétünket: először alul a gombbal hozzuk működésbe, hogy kinyissa a száját, majd kössük a kötél egyik végét a dinó fogához, a másik végét pedig Max-hez, akit Sam egészen a kocsinkig hajít el, s végül a kocsink ajtajával fejezzük be a műveletet.





A másik két oszlop megfejtése már jóval könnyebb, csak be kell ugranunk a megrendelt zöldségünkért, s indulhatunk is vissza a törzsfőnökhöz. A főnököt az oszlopok mögötti medencénél találhatjuk. Adjuk neki oda sorban a megfejtéseinket: az első oszlophoz az örvénnyel töltött gömbünket, a másodikhoz a dinófogat, a harmadikhoz az emberarcú zöldségünket, végül a negyedikhez a hajszesszel átitatott párnánkat.



Ha mindent jól csináltunk immár mindegyik oszlop eltűnt, azonban úgy tűnik még sem működik a varázslat. Ekkor jut a főnök eszébe, hogy a varázslathoz sajnos szükség van egy Bigfoot-ra is, de Sam úgy gondolja, ezért nem érdemes senkit sem feláldozni. Végül Max-nek remek ötlete támad, s előhozza a fagyasztott "Yetit", így tehát a varázslat teljes sikerrel végződik.

Egész bolygónkat ellepi a zöld növényzet, a föld tehát megmenekül az emberi civilizáció ártalmai elől. Bruno és Trixie boldogan élnek ezután, igaz nem a vadonban, hanem ahogy Bruno mondta: "Megpróbálunk Vegas-ba eljutni autóstoppal, hacsak azok az átkozott fák haza



nem vágták az egész sztrádát." Max megkapja jutalmul a törzsfőnök apáról fiúra szálló csokimedálját, amit nyomban be is fal. A főnök Sam-nek is felajánlja jutalmul a saját skalpját, de Sam inkább úgy dönt, hogy marad a kalapjánál. Egyszóval mindenki boldog... azaz a Kushman fivérekről egészen megfeledkeztünk. Végül azonban ők is megkapják a hőn áhított fagyasztott Yetijüket, így tehát mindenki jól járt. Igaz, a játék utolsó mondata így hangzik: "Te Burl, Brunonak mindig négy keze volt?"

ÉRTÉKELŐ

grafika	98%
hang/zene	92%
kezelhetőség	95%
kihívás	52%

ÖSSZHATÁS

94%

TESZTELVE: PC 576 KByte

VERZIÓK: PC

V.Z.


DRILLER
TOTAL ECLIPSE
CASTLE MASTER
THE CRYPT
VIRTUAL WORLD
THE 3D GAME COLLECTION
DOMARK
599Ft
MINDEN 576 KByte boltban
SZENZÁCIÓS AKCIÓ
AFTER BURNER
LAST NINJA 2
WEC LE MANS
DOUBLE DRAGON
100% DYNAMITE
4 EXPLOSIVE HITS
ocean
699Ft
MINDEN 576 KByte boltban
MINDEN 576 KByte boltban
TURRICAN
CHASE HQ
X-OUT
RAINBOW ISLANDS
ALTERED BEAST
POWER
699Ft
ocean
SZENZÁCIÓS AKCIÓ
SZENZÁCIÓS AKCIÓ
C64-es MAGNÓSOKNAK
KAZETTÁS GYŰJTEMÉNYEK
AKCIÓS ÁRON
GOLDEN AXE
SUPER OFF ROAD
TOTAL RECALL
SHADOW WARRIOR
2 HOT 2 Handle
699Ft
ocean
MINDEN 576 KByte boltban
EGYET FIZET NÉGYET KAP!
TURRICAN II
ST DRAGON
SWIV
NIGHT SHIFT
MAX
999Ft
MAXIMUM ACTION XTRA
SŐT....!
SZENZÁCIÓS AKCIÓ
MINDEN 576 KByte boltban
SZENZÁCIÓS AKCIÓ